必ずお読みください

ガンパレード・マーチには、プレイの進行ができなくなる不具合が確認されています。ゲームアーカイブスはオリジナル版を再現したもので、これらの不具合は修正されていません。ゲームを開始する前に必ず下記の不具合の内容および回避方法をご確認ください。

ガンパレード・マーチには、次の不具合があります（プレイの進行ができなくなる支障があるもの）

1.熊本城攻防戦の発生と同時に操作不能となる場合がある。

2.戦闘中にプレイヤーユニットのコマンドが無視されて動けなくなり、ゲームオーバーとなる場合がある。

3.速水厚志によるプレイで、初陣を経験する前に熊本城攻防戦が発生した場合、正常に動作しなくなる（キャラが灰色で表示されるなど）。その際、難易度が高すぎてクリアが困難となる。

4.相方不在の３番機パイロットで降下戦が発生すると、それ以降正常に動作しなくなり（プレイヤーキャラが幽霊化など）、ゲームの継続が不可能になる。

5.速水厚志によるプレイで、滝川陽平と会話すると発生する「人間関係説明のイベント」で操作不能になる場合がある。

6.速水厚志によるプレイで、作戦会議の画面で操作不能になる場合がある。

7.作戦会議の画面で操作不能になる場合がある。

1、熊本城攻防戦の発生と同時に操作不能となる場合がある。

原因
パイロット以外の部署で熊本城攻防戦を発生させると、戦闘マップが表示された後、操作不能となってしまう。

回避方法
パイロット以外の部署で、舞とのイベントを進めず、熊本城攻防戦を発生させない。
熊本城攻防戦が発生する場合、パイロットに部署変更する。

2、戦闘中にプレイヤーユニットのコマンドが無視されて動けなくなり、ゲームオーバーとなる場合がある。

原因
戦闘が長引いた際、支援攻撃のデモの後、コマンドの挙動が正常に動作しなくなり、入力されたコマンドが実行されなくなる。

回避方法
戦闘デモをＯＦＦにすることで回避できます。

3、速水厚志によるプレイで、初陣を経験する前に熊本城攻防戦が発生した場合、正常に動作しなくなる（キャラが灰色で表示されるなど）。その際、難易度が高すぎてクリアが困難となる。

原因
芝村舞とのイベントが進みすぎたため、5121小隊のメンバーが全員揃い、初陣を経験する前に熊本城攻防戦が発生してしまった。

回避方法
メンバー全員揃うまで、芝村舞とのイベントを進めない。

４、相方不在の３番機パイロットで降下戦が発生すると、それ以降正常に動作しなくなり（プレイヤーキャラが幽霊化など）、ゲームの継続が不可能になる。

原因　降下戦が発生した時点で、３番機の相方が不在（死亡、又は部署変更直後）のため、降下戦以降正常に動作しなくなる。

回避方法　準竜士から降下戦の参戦を問われる選択肢で、降下戦への参戦を拒否する。

５、速水厚志によるプレイで、滝川陽平と会話すると発生する「人間関係説明のイベント」で操作不能になる場合がある。

原因　士魂号の装備変更後「人間関係の説明イベント」が発生すると操作不能となってしまう。

回避方法　「人間関係の説明イベント」が終了するまで、装備変更後は滝川陽平と会話しない。

６、速水厚志によるプレイで、作戦会議の画面で操作不能になる場合がある。

原因　５１２１小隊のメンバーが全員揃う前に、ノンプレイヤーキャラクター（以下ＮＰＣ）からの作戦会議の提案が発生し、承認されてしまった。

回避方法　メンバーが全員揃うまで、ＮＰＣからの作戦会議の提案は否決する。もし承認されてしまったら、リセットでやり直す。

7、作戦会議の画面で操作不能になる場合がある。

原因　委員長、又は副委員長が謹慎で出席出来ず操作不能となってしまう。

回避方法　委員長、又は副委員長が謹慎中は作戦会議を起こさない。
陳情による部署変更で、空いている委員長、又は副委員長の部署を埋める。

各種お問い合わせ先

■お問い合わせ先

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
TEL　0570-000-929　（PHS、一部のIP電話の場合　03-3475-7444）
受付時間　10：00~18：00

※電話番号はおかけ間違えの無いよう、よくお確かめの上おかけください。
※ゲームの攻略法などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。


PlayStation
高機動幻想
GPM
Gunparade March
ガンパレード・マーチ®

1945年
第2次世界大戦は意外な形で終幕を迎えた。
「黒い月」の出現。
それに続く、人類の天敵の出現である。

人類の天敵、これを幻獣という。
確固たる目的も理由もなく、ただ人を狩る、人類の天敵。
人類は、存続のために天敵と戦うことを余儀なくされた。
それから、50年。戦いはまだ続いている。

1997年
幻獣と戦い続ける人類は、
劣勢のあまりユーラシアから撤退するに至っていた。
幻獣軍は九州西岸から日本へ上陸。

Black Moon 黒い月



ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

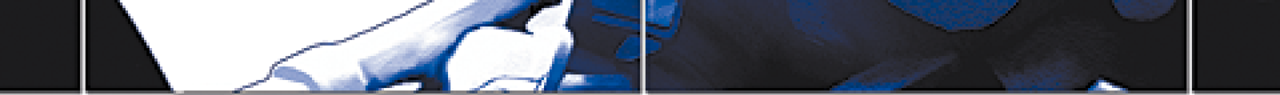
お問い合わせ:(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　TEL 03-3475-7444
ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 4ブロック　アナログコントローラ対応

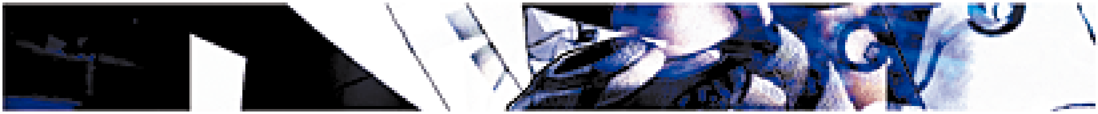
SCPS 10136

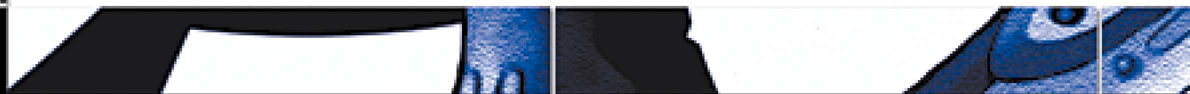


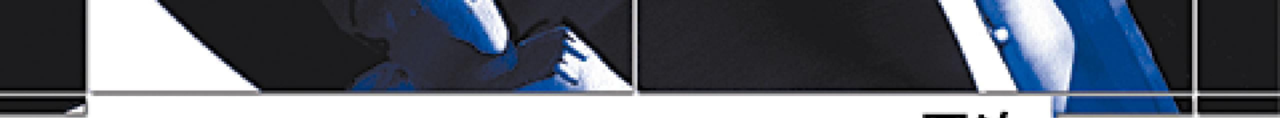
この物語は、この凡庸な少年の目を通して描かれる戦争である。
人類惨敗
Gunparade March
1998年
人類は幻獣軍に記録的な惨敗を喫す。
事態を憂えた日本国首脳部は、
1999年にふたつの法案を可決し、起死回生をはからんとする。
ひとつは、幻獣の本州上陸を阻止するための拠点、熊本要塞の戦力増強。
もうひとつは、14歳から17歳までの少年兵の強制召集であった。
この物語は、その子供たちのひとりが主人公である。
速水厚志　1984年生まれの15歳の少年。
特別な能力があるわけでもなければ、勇者でもない。



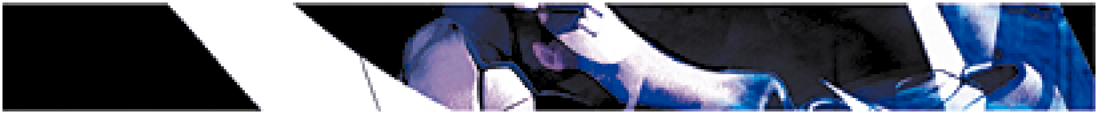
目次

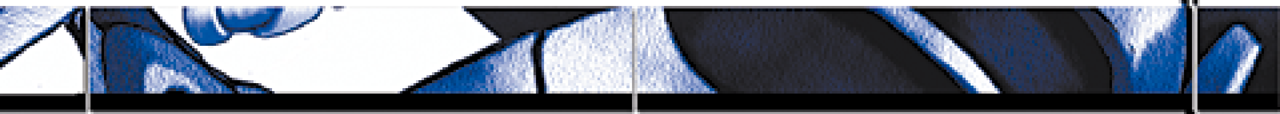


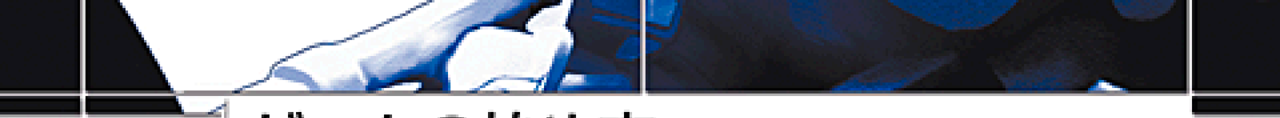




目次







ゲームの始め方

プレイステーション本体のディスクカバーを開けてDISCをセットし、電源を入れます。ロゴやオープニング・ムービーが流れたあと、右図のタイトル画面が表示されますのでなにかボタンを押してください。



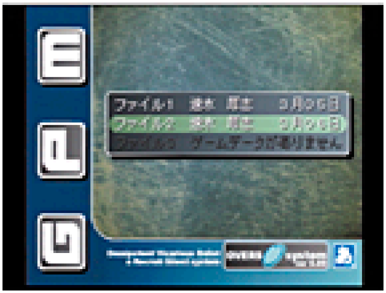
初めからプレイする

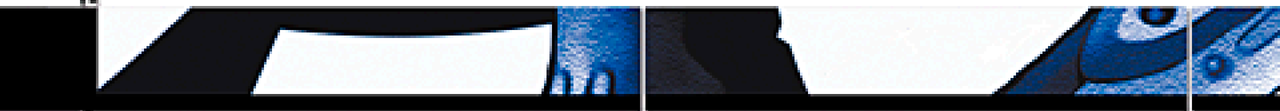
最初から始める場合は「スタート」を選んで決定してください。オープニングデモが流れたあと、物語がスタートします。



続きからプレイする

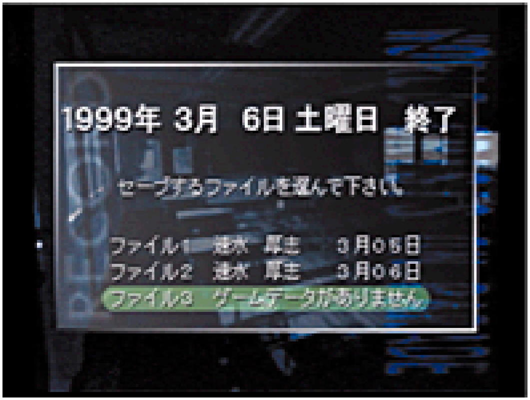
前回の続きからプレイする場合は「ロード」を選び、再開したいゲームデータを選んで決定してください。





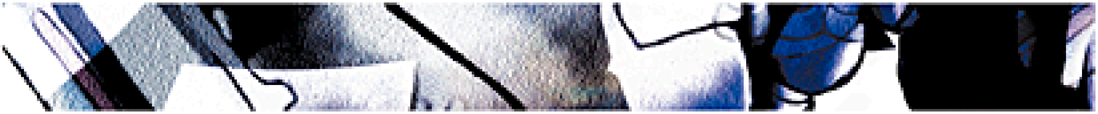
データのセーブ

別売のメモリーカードを使用するとゲームのデータをセーブすることができます。学園モード(➡P.20)で「自宅」に移動すると「セーブしますか？」というメッセージが表示されますので、「はい」を選択してください。右の画面が表示されたら、セーブする箇所を選んで決定してください。



メモリーカードの使用について

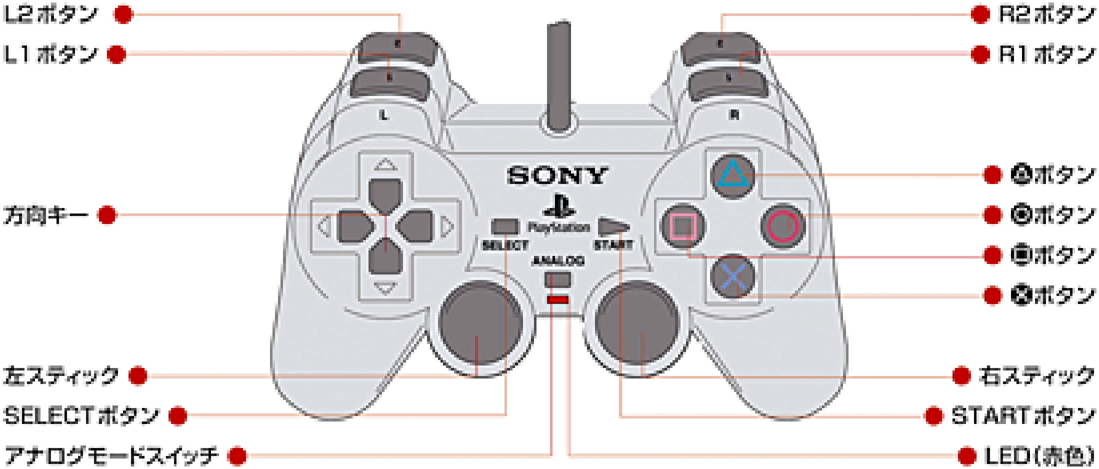
メモリーカードを使用する場合は、本体のスロット(メモリーカード差込口)1に別売のメモリーカードを挿入してください。本作品ではセーブデータひとつにつき、メモリーカードの空きブロックを4ブロック使用します。





コントローラの操作

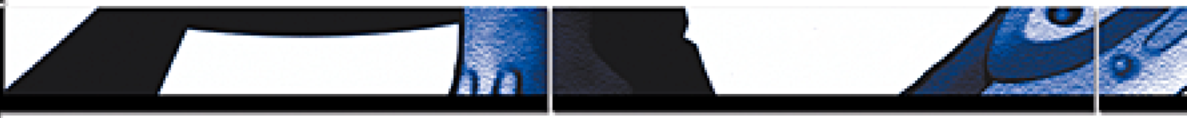
アナログコントローラ（デュアルショック）



※振動機能はLEDの赤色／消灯に関係なく「環境設定」（➡P25）で設定します。
※アナログモード（LED赤色）／デジタルモード（LED消灯）の切り替えはアナログモードスイッチで設定してください。



コントローラ
※コントローラを使用する場合の操作も、左右スティックや振動機能以外はアナログコントローラと同じです。



コントローラの操作

学園モード

方向キー…………キャラクターの移動（ダッシュ移動）・コマンドの選択
L1／R1ボタン.マップ内の人物のほうへ向き直る
△ボタン…………メニュー画面を表示
□ボタン…………メニュー画面を表示
○ボタン…………人に話しかける・目の前のものを調べる・コマンドの決定
×ボタン…………コマンドのキャンセル・×ボタンを押しながら方向キーでキャラクターが歩いて移動
左スティック……キャラクターの移動（ダッシュ移動）・コマンドの選択

戦闘モード

方向キー…………カーソルの移動・コマンドの選択
SELECTボタン ユニットシンボルの切り替え
STARTボタン…戦闘デモをスキップ
L1ボタン………マップを左に回転
L2ボタン………「行動削除」を実行
R1ボタン………マップを右に回転
R2ボタン………「行動入力終了」にカーソルを移動
△ボタン…………カメラ視点の切り替え
□ボタン…………ズームの切り替え
○ボタン ………コマンドの決定・ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、ステータスを表示
×ボタン…………コマンドのキャンセル・メニュー画面表示
左スティック……カーソルの移動・コマンドの選択

※キャラクターの移動方法とL1／R1ボタンの設定は、「環境設定」で変更することができます。詳細はP.20を参照してください。ここではモード1の設定を掲載しています。なお、デフォルトではモード2になっています。



ゲームの目的



　プレイヤーはパイロット候補生・速水厚志となって、戦地での高校生活を送っていきます。

　大きな目的は人類の敵・幻獣軍から熊本を死守するために戦うことですが、このゲームは自由度が高く、生活のあらゆる楽しみを体験できるように作られています。戦闘のみに青春を捧げる必要はありません。趣味を追究したり、恋愛を楽しんだり、あなたなりの学生生活を満喫してください。

　なお、本作品はゲームの進め方によって結末が変化するマルチシナリオとなっています。最終的に幻獣軍と人類軍のどちらが優勢であるか、または特殊なイベントを発生させているかなどの条件によってエンディングが変化していきます。

幻獣

「黒の月」出現と共に地球上に姿を現した生物。なぜ人類に敵対するかは現在のところ謎である。



ゲームの目的

期限

ゲーム内の時間は１９９９年３月４日、速水厚志が尚敬高校に到着したところから始まります。このゲームには期限があり、１９９９年5月１０日の行動を終えた時点で終了となります。



ゲームオーバーについて

主人公・速水厚志が戦闘などで死亡すると、ゲームオーバーとなります。イベントの選択肢の選び方によっても死亡することがありますので、こまめにセーブしておきましょう。



登場人物



ぽややんなパイロット候補生

→PILOT

速水 厚志　ATSUSHI HAYAMI

生存確率が比較的高いという安易な理由でパイロット候補生となった少年。心優しく、気が弱く、いつも幸せそうな顔をしている。本人は意識していないがわりと美少年で、なぜか個性の強い、性格が歪んだ者に好かれるという特性を持つ。

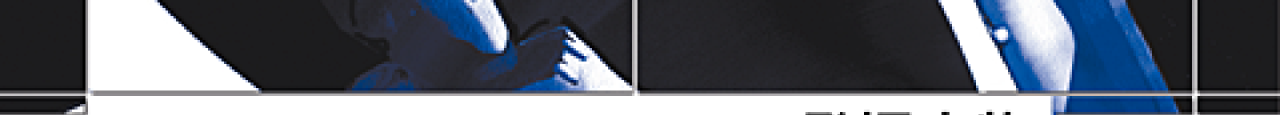


いわくつきのヒロイン

→PILOT

芝村 舞　MAI SHIBAMURA

裏社会に通暁し、世界政治を牛耳る芝村一族の少女。豊かな知識と壮絶なまでの行動力を有する万能の天才。短気で怒りっぽく、常に不機嫌そうなのが玉にキズ。



登場人物

➡ CAPTAIN

善行
忠孝
TADATAKA ZENGYO



速水の属する5121小隊の司令。
冷静沈着な切れ者。

➡ PILOT

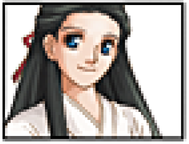
滝川
陽平
YOUHEI TAKIGAWA



ヒーローになりたい願望満々の熱血少年。
だが勉強は苦手。

➡ PILOT

壬生屋
未央
MIO MIBUYA



古武術をたしなむ大和撫子。
極度の潔癖性で世間知らず。

➡ SCOUT

若宮
康光
YASUMITSU WAKAMIYA



脳みそまで筋肉でできているような兵士。
考えるのが苦手。

➡ SCOUT

来須
銀河
GINGA KURUSU



帽子の下に表情を隠す、無口で硬派な男。
わりとオシャレ。



➡ OPERATOR

瀬戸口
隆之
TAKAYUKI SETOGUCHI



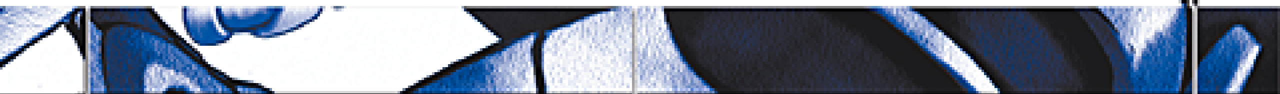
なによりも色恋沙汰を優先する、
実力ゼロの陽気な色男。

➡ OPERATOR

東原
ののみ
NONOMI HIGASHIHARA



純真無垢な少女。
みんなのアイドル的存在。



登場人物

MECHANIC & OTHER

原 素子
MOTOKO HARA



女性や下級生に絶大な人気を誇る
整備班長。

MECHANIC & OTHER

森 精華
SEIKA MORI



なにかと手厳しい、原の補佐役。
茜の義姉。

MECHANIC & OTHER

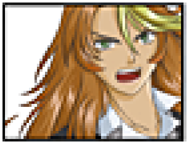
遠坂 圭吾
KEIGO TOSAKA



大貿易商の令息。布団を干すの
が趣味らしい。

MECHANIC & OTHER

田代 香織
KAORI TASHIRO



一見して不良少女だが、
友情や仲間意識が強い人情派。

MECHANIC & OTHER

田辺 真紀
MAKI TANABE



なにかと不幸に見舞われる少女。
超貧乏だが前向き。

MECHANIC & OTHER

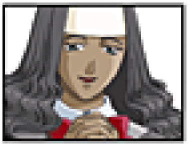
新井木 優美
YUMI ARAIGI



活発で明るい、スポーツ大好き少女。
極度の噂好き。

MECHANIC & OTHER

ヨーコ 小杉
YOKO KOSUGI



ラテン系の帰国子女。
背が高すぎるのが悩みのタネ。

MECHANIC & OTHER

狩谷 夏樹
HATSUKI KARIYA



皮肉屋な秀才。事故にあい、
車椅子の生活を余儀なくされる。

MECHANIC & OTHER

中村 光弘
MITSUHIRO NAKAMURA



気が強いが打たれ弱い男。
靴下をこよなく愛する。



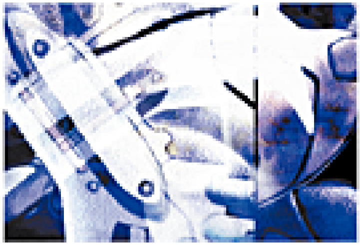
登場人物

➡ MECHANIC & OTHER

茜 大介
DAISUKE AKANE



性格の曲がった美少年。
芝村一族に恨みをもつ。



➡ MASCOT

ブータ
BOOTA



5121小隊の皆から
愛される巨大なネコ。

➡ MECHANIC & OTHER

岩田 裕
HIROMU IWATA



ギャグ大好きでつねに
踊っている、アブナイ男。

➡ OTHER

加藤 祭
MATSURI KATO



指揮車運転手兼事務官。
ウソくさい関西弁を話す。

➡ OTHER

石津 萌
MOE ISHIZU



呪いと魔術に傾倒する、
根暗～い少女。衛生官。

➡ TEACHER

本田 節子
SETSUKO HONDA



ヘヴィメタルを愛する
派手な女教官。

➡ TEACHER

坂上 久臣
HISAOMI SAKAUE



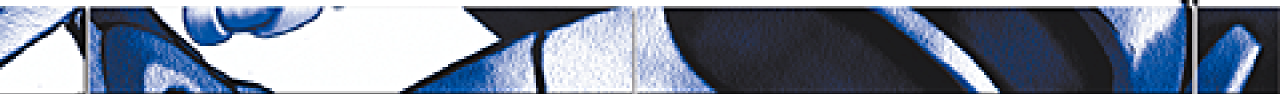
見た目は怖いが、
言葉使いは丁寧な教官。

➡ TEACHER

芳野 春香
HARUKA YOSHINO



国語担当の新任教師。
朝起きるのが苦手。



ゲームの流れ

ここでは大まかなゲームの流れを紹介します。なお、授業をさぼったり、規定の戦闘訓練を受けなかった場合、このとおりには進まないこともあります。

パイロット候補生として尚敬高校に到着

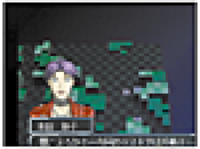
3月4日の朝に学校前に到着すると、芳野先生の引率で教室まで案内されます。速水のクラスは一組教室になります。当分の間はまじめに通学して授業を受けましょう。



→ 戦闘訓練（×4回） →

テスト

4回の戦闘訓練を受けたあと、テストの模擬戦が行われます。12ターン以内に敵を全滅させれば合格となります。不合格の場合は本田先生に話しかけて再試験してもらいましょう。



敗北

合格 →

ゲームの流れ

パイロットに昇格

⇒

委員長到着

小隊の司令である善行が尚敬高校にやってきます。この時点で速水の体力、知力、運動力のランクが低いと、Aランクになるまで訓練させられることになります。



能力優秀者 ⇒ オペレーター到着

能力不足 ⇒ 訓練 ⇒ オペレーター到着

⇒

ゲームの流れ

整備班到着、機体搬入

学園モード

オペレーターと整備班が到着すると、小隊として機能するようになります。戦闘に備えて訓練や仕事をしたり、仲間と親交を深め合うなどして自由に過ごしましょう。



戦闘モード

戦闘は学園モード中に突如として発生します。戦闘が起こると画面が切り替わり、戦闘モード（➡P.66）に突入します。戦闘終了後は一日が終了し、セーブ画面が表示されます。



5月10日　最後の戦い

エンディング（マルチエンディング）

ゲームの流れ

時間の経過について

ゲーム中では朝～昼～夜とリアルタイムで時間が経過していきます。一週間のうちで授業または仕事に割り当てられている時間があるのは、月～土曜日。土曜日は授業が午前中のみで17時までが仕事、日曜日は休日となります。

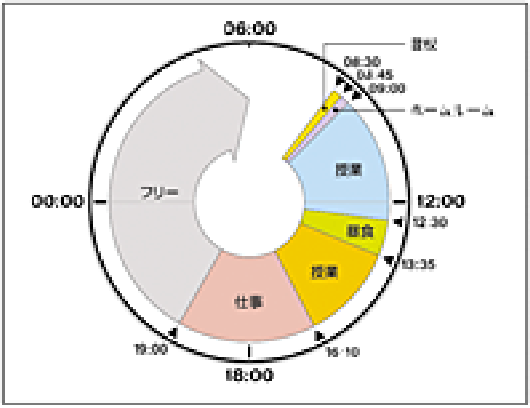


毎週月曜日には階級に応じて給料が支給されます。階級が高くなるほど、支給される金額もアップします。



登校前の画面では日付、曜日、天候等が表示されます。また体力、気力が回復し、階級に応じて発言力がアップします。

1日の模範的スケジュール（平日）



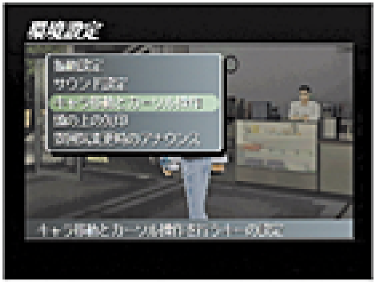
※この表はあくまでも学校側の都合によるスケジュールです。必ずしも授業や仕事に参加する必要はありません。なお、夜中や休日にも戦闘が発生することがあります。

画面の見方とコマンド1(学園モード)

戦闘時以外、普段の生活を送るモードを「学園モード」といいます。ここでは学園モードでの操作やコマンドを紹介します。

キャラクターの移動の仕方

学校内や街の施設内などではキャラクターを操作して移動します。方向キーによるキャラクターの操作方法は3種類用意されており、メニュー画面の「環境設定」で変更することができます。



モード1

方向キー上……キャラクターが前進
方向キー左……キャラクターが左方向へ回転
方向キー右……キャラクターが右方向へ回転
方向キー下……キャラクターが180度反転
L1／R1ボタン…キャラクターがマップ内の人物の方向を向く

モード2

方向キーを押した方向へキャラクターが移動

モード3

方向キー上……キャラクターが前進
方向キー左……キャラクターが左方向へ回転
方向キー右……キャラクターが右方向へ回転
方向キー下……キャラクターが180度反転
L1ボタン……キャラクターが左方向へ回転
R1ボタン……キャラクターが右方向へ回転

⬅△または■ボタンでメニュー画面を開き、「環境設定」の「キャラ移動とカーソル操作」で任意のモードを選んでください。なおデフォルトではモード2になっています。

(学園モード)画面の見方とコマンド1

街マップ画面での移動

尚敬高校のマップを出ると街マップ画面へと切り替わり、尚敬高校周辺地図が表示されます。周辺地域に移動する場合は、画面左に表示されている地名の中から、行きたい場所を選んで決定してください。



赤字で表示されているのが現在選択されている地名です。



決定すると、選択した場所へ自動的に移動します。



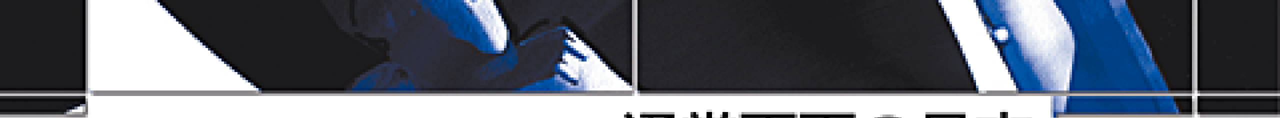


通常画面の見方

学園モードの画面で表示される情報の見方を説明します。なお、序盤では画面上に表示されない情報もあります。詳細はP.28の「コマンドの追加について」を参照してください。







通常画面の見方

Ⓐ カレンダー

日付、曜日、時間が表示されます。

Ⓑ 体力

現在の体力です。体力は仕事や訓練などを行うたびに減少していき、最大値の10％以下になるとキャラクターは気絶して3時間行動不能になります。食事を取ったり、自宅でターン終了すると一定値だけ回復させることができます。

Ⓒ 体力ゲージ

現在の体力を記号化したものです。三角形の大きさが小さくなるほど、体力を消耗していることを示しています。

Ⓓ 気力

現在の気力です。気力も体力と同じく、仕事や訓練などを行うたびに減少していきます。最大値の10％以下になるとキャラクターは気絶して3時間行動不能になります。食事を取ったり、自宅でターン終了すると一定値だけ回復させることができます。

Ⓔ 気力ゲージ

現在の気力を記号化したものです。三角形の大きさが小さくなるほど、気力を消耗していることを示しています。

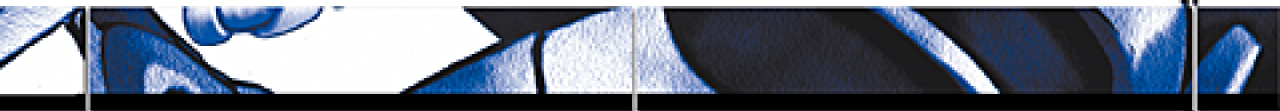
Ⓕ 発言力

提案（➡P.47）、陳情（➡P.42）などを行うのに必要となる力です。発言力はイベントなどにも影響します。数値が高いと対人関係が良好になり、低いと悪化します。なお、発言力の情報は序盤では表示されません。

Ⓖ 場の雰囲気

マップ内の場の雰囲気です。場の雰囲気に関してはP.52を参照してください。なお、この情報は序盤では表示されません。

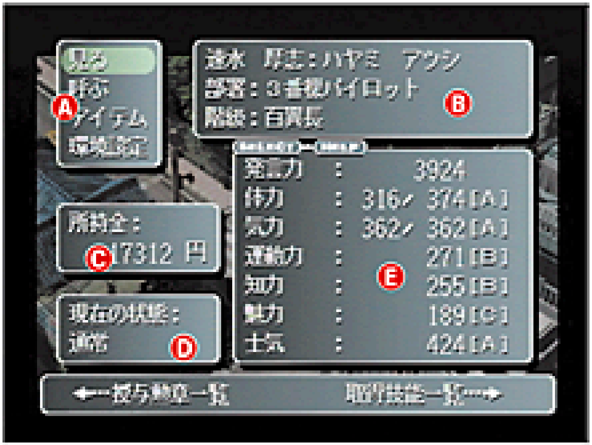




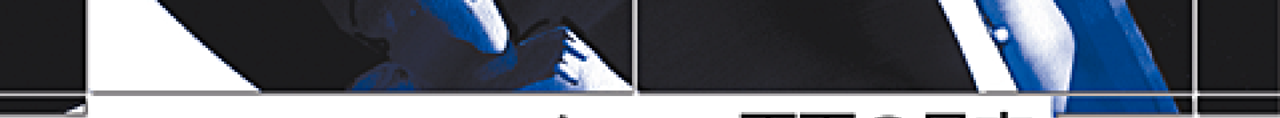
メニュー画面の見方

メニュー画面で表示される情報の見方を説明します。メニュー画面は△ボタンか■ボタンで開くことができます。方向キーまたは左スティックを右／左に押すと表示項目が切り替わります。









メニュー画面の見方

Ⓐ メニューコマンド

メニュー画面で使用できるコマンドです。序盤では「アイテム」(➡P.26)と「環境設定」のみですが、ゲームの進め方によってコマンドは増えていきます。詳細は「コマンドの追加について」(➡P.28)を参照してください。なお、「環境設定」では下記の5つの設定を変更することができます。

●アナログコントローラの振動のON／OFF
●サウンドのステレオ／モノラルの切り替え
●キャラクターの操作方法(➡P.20)
●キャラクターの向いている方向を示す矢印表示のON／OFF
●場の雰囲気(➡P.52)変更時のアナウンスのON／OFF

Ⓑ キャラクターの個人情報

氏名、現在の配置部署、現在の階級が表示されます。

Ⓒ 所持金

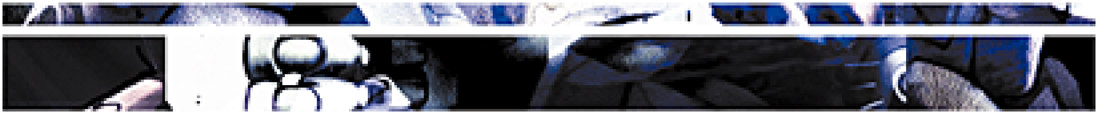
現在の所持金の金額です。

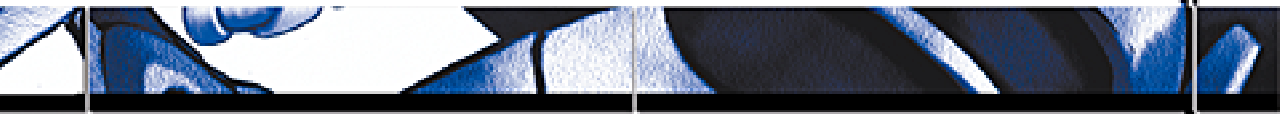
Ⓓ 現在の状態

キャラクターの現在の状態です。状態についてはP.51を参照してください。

Ⓔ ステータス

キャラクターのステータスです。見方についてはP.26を参照してください。





メニュー画面の見方

ステータスの見方

各ステータスの数値の右側にある[]内のアルファベットは、ステータスのランクを示しています。ランクは高い順からS➡A➡B➡C➡D➡Eとなります。なお、SELECTボタンを押すと項目についての説明を表示させることができます。読みたい項目にカーソルを合わせて決定してください。

■発言力▶提案や陳情の際に消費する力。イベントや対人関係に影響します。仕事をしたり、戦闘で敵を撃墜するなどして取得します。

■体力▶訓練や仕事で消費するほか、戦闘力として戦闘時や喧嘩の判定に影響します。

■気力▶訓練や仕事で消費する力です。戦闘時の行動にも影響し、行動に必要な気力が不足すると行動不能におちいります。

■運動力▶戦闘時に影響する力です。数値が高いほど、命中判定、攻撃判定が有利になります。

■知力▶仕事や筆記テストの結果に影響します。数値が高いほど、司令や整備士の仕事効果が上がり、プログラム作成などの成功率もアップします。

■魅力▶提案の成功率や人気などに影響します。

■士気▶プレイヤー以外の人物(以下NPC)の行動や思考に影響します。数値が低いと仕事をしなくなったり、戦闘時に敵前逃亡するようになります。

アイテムコマンド

アイテムコマンドはゲーム序盤から使用することが可能です。体力／気力を回復できるサンドイッチを例にあげて、アイテムの使い方を説明します。



メニューコマンドの中から「アイテム」を選んで決定してください。現在所持しているアイテムのリストが表示されます。



各アイテムの説明は画面下に表示されます。使用するアイテムにカーソルを合わせ、「使う」を選んで決定してください。



アイテムが使用され、体力／気力が回復しました。ちなみにアイテムを破棄する場合は「捨てる」を選んで決定してください。

メニュー画面の見方

授与勲章一覧

この画面では今までに授与された勲章を見ることができます。勲章は戦功をあげたり、特定のイベントを起こすと入手することができます。なお、SELECTボタンで各勲章に関する説明を表示させることができます。



取得技能一覧

この画面ではキャラクターが取得している技能（➡P.34）と、そのレベルを見ることができます。レベルは1～3まであります。また、SELECTボタンで各技能に関する説明を表示させることができます。現在までの累計敵艦破数も表示されます。



メニュー画面の見方

コマンドの追加について

ゲームの進め方によって、序盤では表示されない情報を表示させたり、新たなコマンドを入手したりすることができます。コマンドや情報はNPCから教えてもらう形で入手します。入手できるコマンドはメニューコマンド、戦闘コマンド、提案コマンドの3種類です。

■メニューコマンド▶ メニュー画面で使用できるコマンド。「見る」「呼ぶ」などがある。

■戦闘コマンド▶ 戦闘モードで使用できるコマンド。「上半身ひねり」「移動射撃」などがある。

■提案コマンド▶ 提案で使用できるコマンド。「あの人と仲良くして」「お金を返せ！」などがある。



コマンド等を教わるには、NPCと同程度**仲良くなる**（➡P.44）必要があります。



仲良くなったNPCに対して提案（➡P.47）すると、ランダムでコマンドを教えてもらうことがあります。



教えてくれるコマンドはNPCによって異なります（➡P.48）。いろいろなコマンドを教わりましょう。

メニュー画面の見方

「見る」コマンドについて

メニューコマンドの「見る」はののみと話すだけで教えてもらえるコマンドです。まじめに学校に通っていれば、わりと早い段階で入手できます。「見る」コマンドを使うと、マップ内のNPCや場所についての情報を見ることができます。



方向キーまたは左スティックの左右で見るものを切り替えることができます。マップ内の各場所についてはこれで確認しましょう。

序盤で教わることができるもの

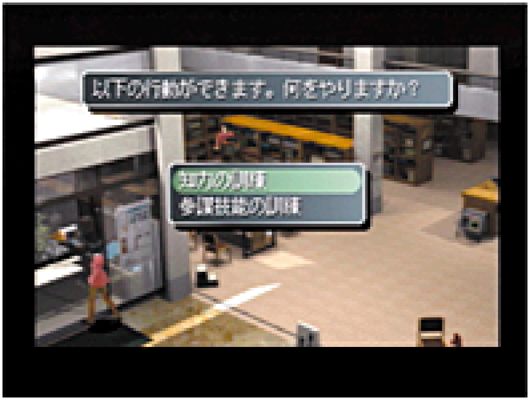
「見る」コマンドの他にも、特定のNPCと話すだけで手に入るコマンドや情報表示があります。メニューコマンド「呼ぶ」は滝川と、発言力表示は本田先生と、場の雰囲気表示は舞と話せば教えてもらうことができます。



NPCを見ると、現在の状態や行動、考えていること、ステータスや所持品についての情報を見ることができます。

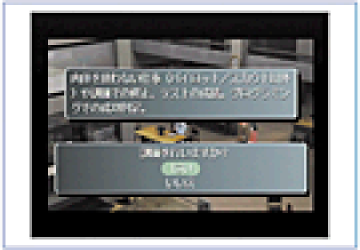
訓練と仕事

キャラクターの各種ステータスは「訓練」を行うことでアップさせることができます。特に運動力、知力、魅力の数値は１日ごとに減少していくので、維持するにはマメに訓練することが必要です。また、5121小隊が正式に機能しだすと、配置部署に応じた「仕事」が課せられます。ここでしっかりとそのやり方を学びましょう。



1 訓練の仕方

マップ内には各種訓練を行える場所が設定されています。鍛えることができる能力は場所によって異なりますので、P.32を参考にして訓練場所を選んでください。



訓練したい場所に着いたら器具などに向かって◎ボタンを押し、「訓練しますか？」の表示に「はい」を選んでください。



ファジー入力画面（➡P.31）が表示されますので、訓練の方針と時間を決定してください。時間は方向キーか左スティックの左右で増減します。



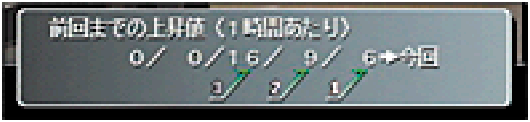
訓練終了後、結果と体力／気力の消費値、訓練の成果が表示されます。結果は「成功」「普通」「失敗」の3段階あります。



訓練と仕事

ファジー入力について

ファジー入力画面は訓練の他にも、仕事、提案や他人へ受け答える場合などにも登場します。訓練や仕事では方針の決定、提案や受け答えでは表情の決定を行います。方向キーまたは左スティックで実行したいポイントを選択し、決定してください。ある項目の方へ寄れば寄るほど、その項目に対する傾向が強いということになります。


前回までの上昇値（1時間あたり）
0／　0／16／　9／　6→今回

訓練などの場合、画面下に「前回までの上昇値」が表示されます。1～5までの数字はファジー画面中に表示される数字に対応しており、各ポイントで行った訓練によってどの程度能力値がアップしたかがわかるようになっています。





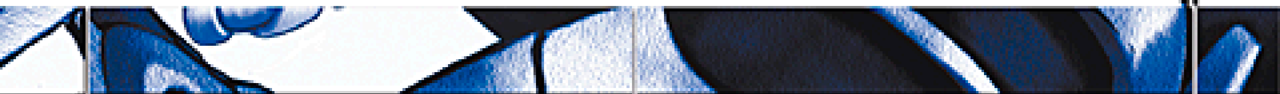
例1 方針

この場合、「科学的な訓練を少しずつ行う」ことになります。

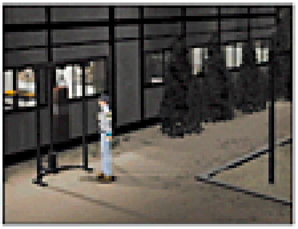


例2 表情

この場合、「表情を殺して、やや小さい声で話す」ことになります。



訓練と仕事 訓練場所一覧



体力

グランドはずれにある
サンドバッグで訓練します。



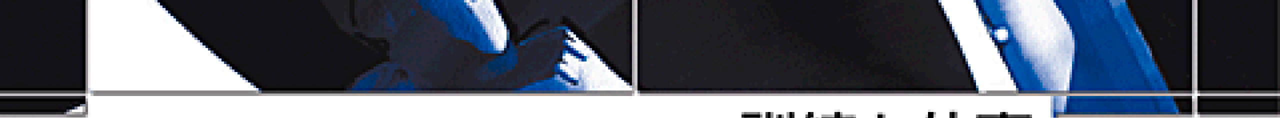
気力

尚敬校玄関にある
祈りの泉で訓練します。



運動力

グランドはずれにある
鉄棒で訓練します。



訓練と仕事



知力

市立図書館にある**机**で訓練します。

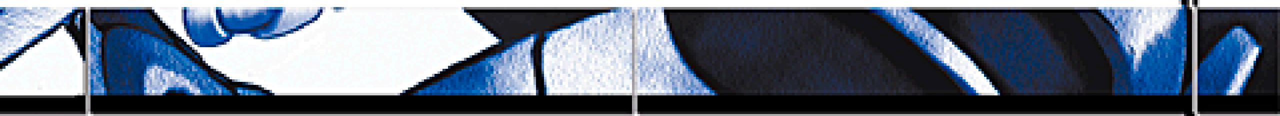


魅力

尚敬校廊下の男子トイレ／女子トイレにある**鏡の前**で訓練します。

※各能力は授業を受けたり、アイテムを使用することで上昇させることもできます。





訓練と仕事

2 技能の習得

キャラクターはさまざまな技能を身につけることができます。技能を身につけると、仕事の効率が上がったり、戦闘で有利になったりします。また、特定の技能を身につけないと就けない任務や発生しないイベントもあります。技能は訓練で取得できるほか、授業を受けたり、NPCと一緒に訓練すると低確率で習得することがあります。



技能を習得するには、ファジー入力画面で技能習得ポイントを探り当てなければなりません。また、訓練する時間が長いほど、習得する確率が高くなります。

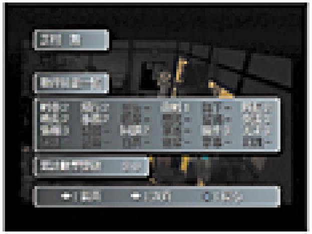


習得に失敗するとヒントのメッセージが表示されます。「全然ダメ」と表示されたら、まったく別の場所をポイントしてみましょう。「惜しい」と表示された場合は、少しだけ場所をずらして挑戦してみましょう。

訓練では習得できない能力

技能の中には訓練では習得できない能力があります。訓練で得られない能力は、NPCと一緒に訓練するなどして習得しましょう。

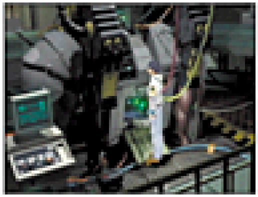
- ●降下 ▶ 習得していると、イベント「降下作戦」が発生します。
- ●家事 ▶ 習得していると「味のれん」でのアルバイト(➡P.59)の時給アップの正否判定などが有利になります。
- ●密会 ▶ 習得していると、イベント「争奪戦」の発生確率が低下します。「争奪戦」は異性のNPC2人以上と仲が良い場合に発生するイベントで、場の雰囲気(➡P.52)などに影響を及ぼします。
- ●統率 ▶ 隊長技能、班長技能を併せ持つ、究極の指揮系技能です。
- ●天才 ▶ 情報技能以外の全技能の効果を持つ、最強の技能です。
- ●強運 ▶ 通常では考えられないほどの運を味方にする技能です。



各NPCが習得している技能については、尚敬高校の掲示板で「生徒別技能表」を見れば知ることができます。掲示板には「小隊配置表」などの情報も掲載されてますのでマメにチェックしましょう。

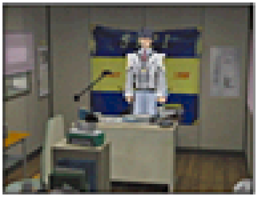
戦車（ハンガー二階）

士魂号（➡P.66）パイロットとなる資格。レベルが高いとパイロットの仕事効率上昇。



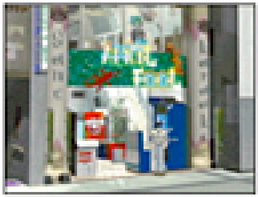
隊長（小隊隊長室の隊長デスク）

司令となる資格。レベルが高いと司令の仕事効率上昇。



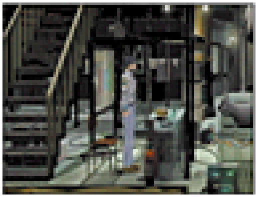
飛行（新市街のシミュレーター）

ヘリコプターの操縦資格。司令で戦闘に参加した場合、航空支援を要請できる。



班長（ハンガー一階のデスク）

整備主任となる資格。レベルが高いほど整備主任の仕事効率上昇。



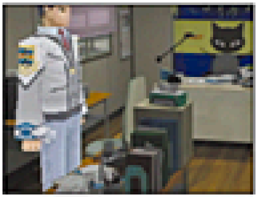
夜戦（今町公園のうんてい）

戦闘での攻撃命中率が上昇。



事務（小隊隊長室の事務デスク）

運転手兼事務官となる資格。レベルが高いほど事務官の仕事効率上昇。



訓練と仕事 技能習得場所一覧

医療(整備員詰め所のデスク)

指揮車銃手兼衛生官となる資格。レベルが高いほど衛生官の仕事効率上昇。



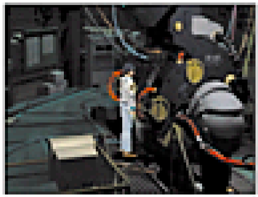
開発(ハンガー 一階のデスク)

レベルが高いと、高性能の装備品を陳情(➡P.42)できる。



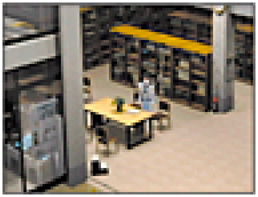
整備(ハンガー 二階)

士魂号(➡P.66)の整備士となる資格。レベルが高いほど整備士の仕事効率上昇。



参謀(市立図書館の机)

レベルが高いほど陳情(➡P.42)で消費する発言力が低下。ただし通常の提案で消費する発言力は高くなる。



情報(整備員詰め所の端末)

端末でプログラムを作成できるようになる。レベルが高いほど高度なプログラムを作成できる。



誘導(裏庭の端末)

オペレーターとなる資格。レベルが高いほどオペレーターの仕事効率上昇。



訓練と仕事

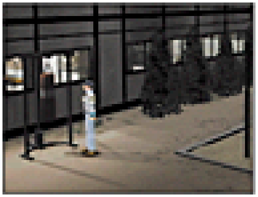
同調（校舎はずれの大きな木）

メニューコマンド「超常能力」が使えるようになる。レベルが高いほど高度な魔法が使える。



白兵（グランドはずれのサンドバッグ）

戦闘時の直接攻撃の命中率と攻撃力が上昇。



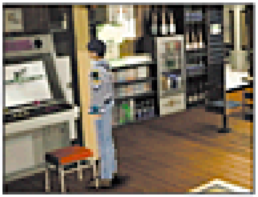
軍楽（整備員詰め所のカラオケ）

戦闘中にガンパレードマーチを歌える資格。



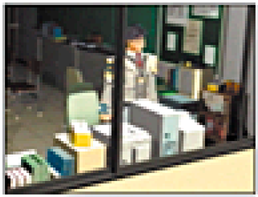
狙撃（味のれんのビデオゲーム）

戦闘時の射撃の命中率が上昇。



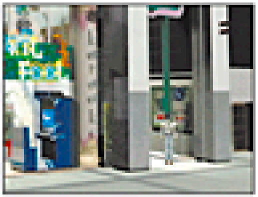
話術（小隊職員室の奥のデスク）

提案成功率、提案成功時の評価（➡P.47）で好印象を持たせる確率が上昇。



幻視（新市街の十字路入口）

ブータに関する、あるイベントに関係。



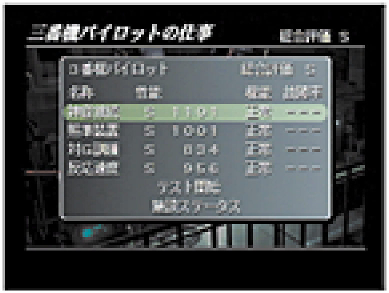


訓練と仕事

3 仕事について

5121小隊が機能しはじめると平日の授業終了後は仕事の時間に割り当てられます。仕事の内容はキャラクターの配置部署に応じて変化します。仕事の始め方は訓練や技能習得と同様です。仕事場所に移動して◎ボタンで調べると項目が表示されます。

1



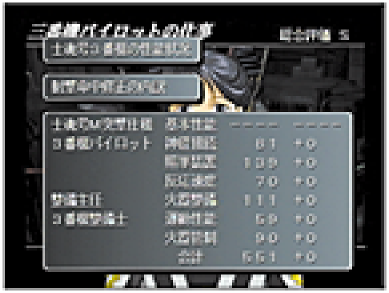
パイロットの場合を例にあげて説明します。項目画面では、仕事をする部位、各部位の現在の性能、機能が正常に作動しているかどうか、全体の総合評価などが表示されます。

2

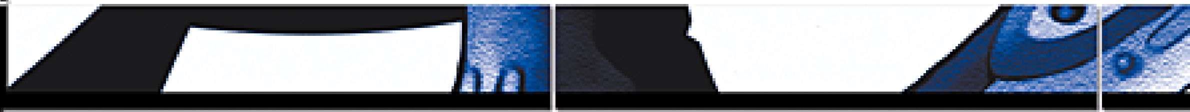


性能を向上させたい部位を選ぶとファジー入力画面に切り替わります。入力の仕方は訓練や技能習得の場合と同様です。すべての性能をできるだけSランクに近づけましょう。

3



仕事が終わると性能状況が表示されます。上昇した性能はオレンジ色の文字で表示されます。各項目を選んで◎ボタンを押すと詳細な情報を見ることができます。



故障した機体の直し方

パイロットと整備士の仕事は特に重要です。士魂号(➡P.66)や指揮車両は戦闘でダメージを受けると故障することがあり、故障中の機体は戦闘に参加できなくなります。積極的に修理して早めに復帰させるようにしましょう。

※なお、士魂号はパイロットサイドと整備士サイドの両方で故障の修理が完了していないと、出撃はできません。

1



故障している性能は赤い文字で表示され、故障している旨と故障率が表示されます。故障を直すには故障率を低下させる必要があります。

2



故障率は、ファジー入力画面で特定のポイントを選んで仕事すると低下します。どのポイントを選べばよいかは項目によって異なります。

3



色々な場所をポイントし、正解を当ててください。短時間で何度も行うのがコツです。正解のポイントを発見したら修理を繰り返しましょう。

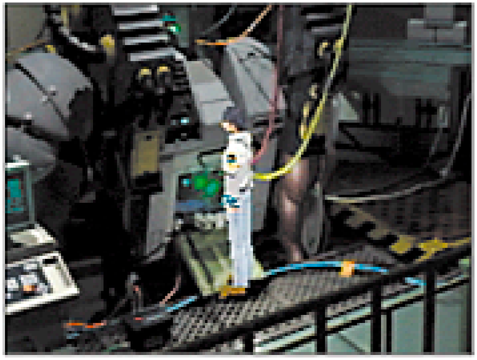
4



ある程度、故障率が下がったら「テスト開始」を選んでテストを実行してください。チェック項目がすべて「OK」になれば修理完了です。

訓練と仕事 配置と仕事場所

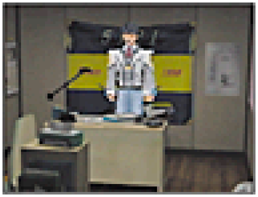
パイロット



パイロットの任務は士魂号（➡P.66）を操縦して幻獣と戦うことです。学園モードではハンガー二階で士魂号１～３号機の機体調整を行います。また、機体の装備変更やウォードレス（➡P.67）の着用などもここで行えます。

司令

小隊をまとめ上げ、戦場では指揮を執るのが司令の主な任務です。学園モードでは小隊隊長室で仕事をします。



オペレーター

オペレーターの任務は戦場で命令や戦況を伝達することです。学園モードでは、裏庭にある端末で戦闘時の誘導修正に関する仕事を行います。



スカウト

スカウトとは斥候、偵察兵を意味します。戦場では歩兵として幻獣と戦います。学園モードでは正面グランドで仕事をします。



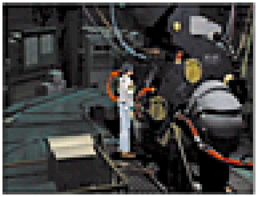
事務官

指揮車の運転手を兼ねていますが、主な任務は事務作業です。小隊隊長室のデスクで仕事をします。



士魂号整備士

士魂号1～3号機の整備を行うのが任務です。仕事はハンガー二階で行います。なお、機体の装備変更やウォードレスの着用などもここで行えます。



整備班長

すべての機体の整備を監督するのが主な任務です。ハンガー一階で、士魂号の攻撃能力の決定や、部下である整備員たちの作業修正を行います。



衛生官

指揮車銃手も兼ねていますが、主な仕事は衛生業務です。整備員詰め所のデスクで仕事をします。



指揮車整備士

司令が乗る指揮車両の整備を行います。仕事は裏庭にある指揮車両のところで行えます。





昇進と部署変更

パイロットとしての仕事をこなすうちに、他の部署に就いてみたいと思うこともあるでしょう。そんな場合は、上官である芝村準竜師に「陳情」をすることによって、配置変更を願い出ることができます。また、ミーティング(➡P.54)でも配置変更を行えます。

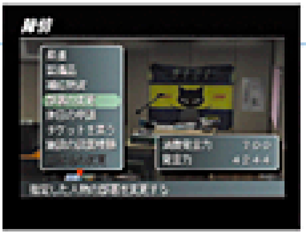


陳情の仕方

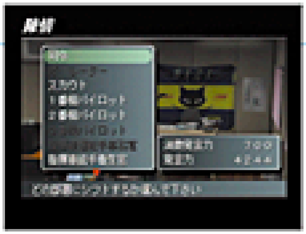
5121小隊の発足後、小隊隊長室にある通信機で芝村準竜師に連絡をとると行うことができます。陳情する際には発言力を消費します。



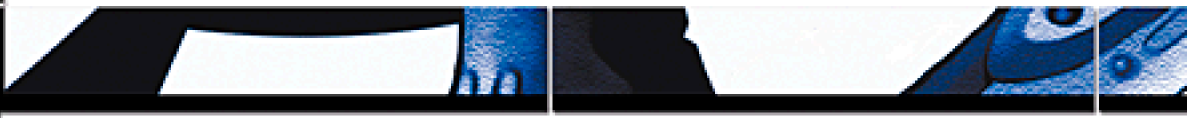
デスクにある通信機に向かって⊗ボタンを押し、「芝村準竜師に陳情」を選んで決定します。準竜師はたまに留守をすることもあります。



準竜師が登場したら陳情項目を選びます。項目ごとに消費発言力は異なります。暗く表示されている文字は発言力不足などで陳情不可な項目です。



ここでは「部署の変更」を陳情してみます。準竜師が承認すると、翌日の朝に委員長から部署の変更を言い渡されます。



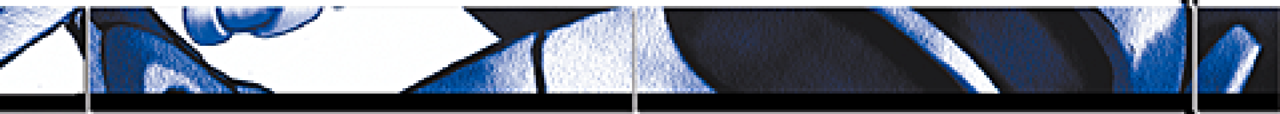


昇進と部署変更

陳情できること

項目	効果
昇進	階級を昇格させます。任務をこなして功績を上げていないと昇進はできません。
装備品	士魂号（➡P.66）または歩兵用の装備品を要求します。消費発言力は品物によって異なります。
補給物資	新型の機体やウォードレス（➡P.67）、弾倉や食糧などを要求します。発言力は品物によって異なります。また開発レベル（➡P.36）が高いと高性能の機体の要求が可能になります。
部署の変更	指定したキャラクターの配置を変更させます。なお、配置部署に応じた技能を身につけていない場合、変更はできません。
休日の申請	小隊の休暇を申請します。
チケットを買う	デートに使うチケット（➡P.61）を要求します。
施設の設置嘆願	シャワールームの設置を嘆願します。
部隊名の変更	部隊名を変更できます。司令以外は陳情できません。





人間関係について

NPCにはAI(人工知能)機能がついています。各自が思考/判断し、それに基づいた行動をとっているのです。彼らとどんな関係を築いていくかはプレイヤー次第ですが、仲良くするといろいろなメリットがあることは確かです。ここでは人間関係に影響する要素を見ていきましょう。

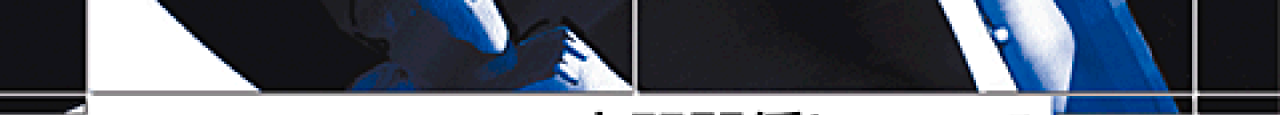


人間関係の見方

人間関係には「友情評価」と「愛情評価」の2つのパラメータが関係します。パラメータはNPCと会話したりすることで変化します。滝川と話していると右図のようなグラフを見ることができるようになります。このグラフは提案(➡P.47)などの際に表示され、それぞれが相手をどう思っているかを知ることができます。



上にいくほど親密



人間関係について

NPCと仲良くなることの代表的なメリット

コマンドなどを教えてもらえる！



互いに同等な友好関係を築いている場合、NPCがコマンドなどを教えてくれることがあります(➡P.28)。

特殊イベントが発生する！



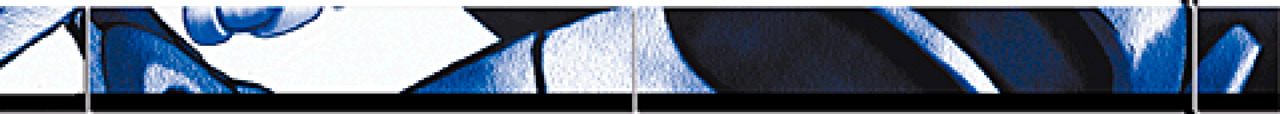
NPCが自分の身の上に関することを話してくれたり、特殊イベントが起こることがあります。

プレゼントなどをもらえる！



自分の持ちものをプレゼントしてくれたり、プレイヤーのために装備品を陳情してくれたりします。

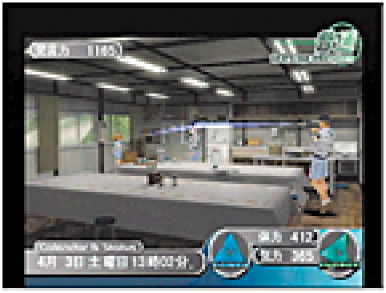
※メリットに目をつぶり、あえて一匹狼な生活を送ってみるのも手です。楽しみ方はまったくプレイヤーの自由なのです。ただ初めてプレイする場合は、ゲームのコツをつかむために、ある程度NPCと仲良くすることをお勧めします。



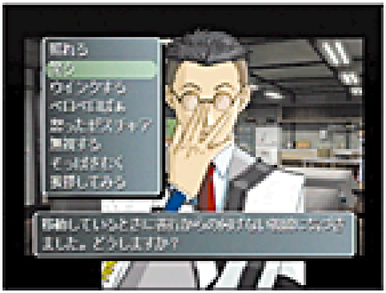
人間関係について

視線システム

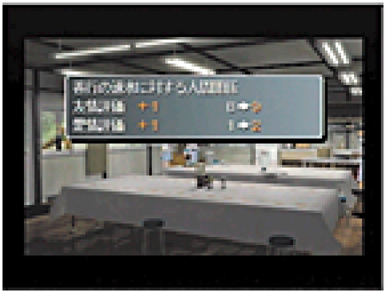
たまにNPCが誰かに向かって右図のようなエフェクトを発していることがあります。これは相手を見つめているということです。視線がこちらに向いている場合、そのまま数秒放置しておくと「視線に気づきました」というメッセージが表示されます。



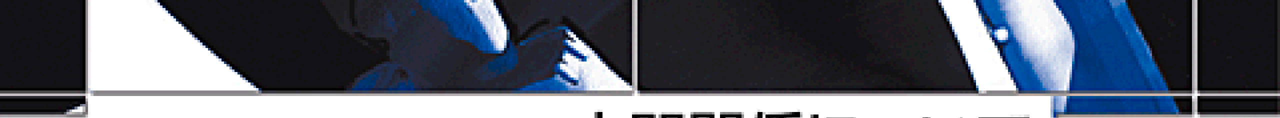
視線に気づいたら？



相手に対して取れる行動が表示されます。任意のコマンドを選んで決定しましょう。



相手の反応と人間関係の変化が表示されます。



人間関係について

提案コマンドについて

提案コマンドは滝川と話していると教えてもらうことができ、使用可能になります。提案コマンドを使うと、発言力と引き替えにNPCにさまざまな提案をもちかけることができます。提案の結果によって人間関係も変動します。

※NPCが提案してきた場合は返答と態度を決定して応答してください。なお、結果の正否に関わらず、提案した側の相手に対する評価は上昇します。

提案の仕方

1

提案画面はNPCとの会話後に表示されます。また、メニューコマンドの「呼ぶ」を使った場合も提案することができます。



2

提案したい項目を選択して決定します。なお、発言力が足りない場合は、提案コマンドを実行することはできません。



3

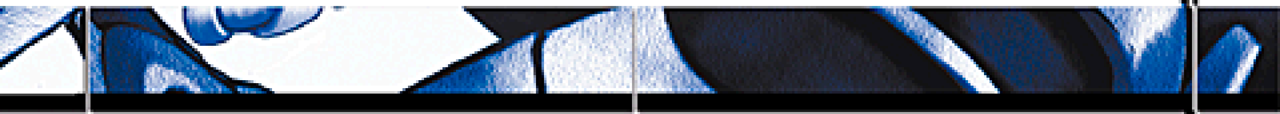
ファジー入力画面で表情と態度を決定します。画面右上に提案成功率が表示されますので参考にしましょう。



4

提案に対して相手が反応を返してきます。また、結果に応じて両者の人間関係が変動します。





人間関係について 提案&戦闘コマンド入手可能人物一覧

キャラクター名	提案コマンド
善行忠孝	はげます／仕事について（注意）／作戦会議をしよう
滝川陽平	殴る／お金を貸して／交換しない？／遊びに行こう
壬生屋未央	私生活について（注意）／男女関係について（注意）／みんながんばろう
若宮康光	一緒に訓練しない？／訓練（指図）／作戦会議をしよう
来須銀河	作戦会議をしよう
瀬戸口隆之	遊びに行こうよ／一緒に歩こう／別れてくれ／遊びに行こう
東原ののみ	はげます／あの人と仲良くして／プレゼント／みんながんばろう
芝村舞	仕事（指図）／訓練（指図）／作戦会議をしよう
原素子	一緒に歩こう／一緒に仕事しない？／仕事（指図）／作戦会議をしよう
森精華	一緒に仕事しない？／仕事について（相談）／あの人を協力して
遠坂圭吾	プレゼント／作戦会議をしよう
田代香織	なにかを賭けて決闘／なんでもない
田辺真紀	お金を返す／あやまる／あの人を協力して
新井木勇美	遊びに行こうよ／男女について（相談）／交換しない？／悪い噂を流す／遊びに行こう
ヨーコ小杉	はげます／あの人をはげまして／あの人を協力して
狩谷夏樹	持ってきて／作戦会議をしよう
中村光弘	あの人をはげまして／交換しない？／みんなでお昼
茜大介	なにかを賭けて決闘／持ってこい／作戦会議をしよう
岩田裕	プレゼント／あやまる／なんでもない
加藤祭	昼飯でも一緒にどう？／お金を返せ／交換しない？／みんなでお昼
石津萌	なんでもない
本田節子	遊びに行こうよ／遊びに行こう
坂上久臣	仕事について（注意）／作戦会議をしよう
芳野春香	はげます／みんながんばろう
ブータ	昼飯でも一緒にどう？／あの人を協力して

人間関係について

戦闘コマンド
なし
足で拾う
切る(右)/切る(左)
バックステップ/振り上げる
ダッシュ/移動射撃/上半身ひねり
なし
なし
狙いをつける/回避
装甲除装
なし
なし
すり足/パンチ
なし
なし
見切り/武器受け
なし
なし
なし
全力射撃/後方切り
なし
返し刃/しゃがみ
全力射撃
なし
なし
なし



人間関係について

キャラクターの状態と場の雰囲気

キャラクターはイベントや会話の内容によって「感情値」が変動し、その値に応じて状態が変化します。キャラクターの状態は「場の雰囲気」(➡P.52)に多大な影響を及ぼします。

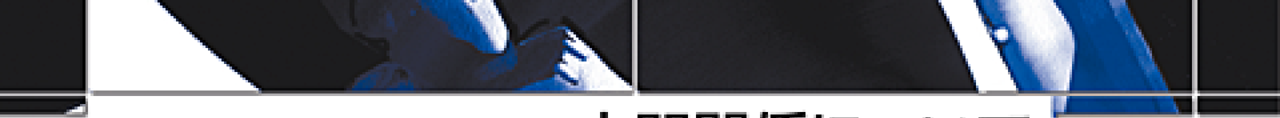


NPCの感情値は、提案時などに表示されるファジー画面で、相手側の表情や態度のポイント表示を見れば知ることができます。



各項目の最大値は100。この場合は「大声90、喜び／はじらいが80」となります。状態が変化する値については右の表を参照してください。



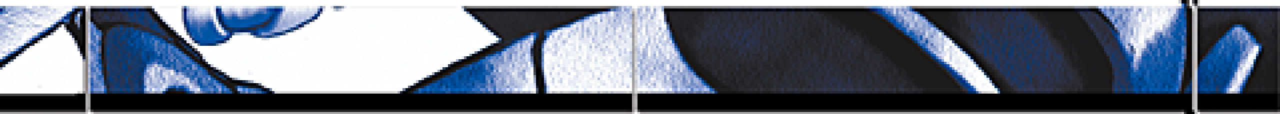


人間関係について

キャラクターの状態の変化条件

状態	変化条件
ガンパレード	戦闘でプレイヤーが敵を30機以上撃破し、なおかつ味方ユニットが1機も破壊されなかった場合に変化。直後のフリーターンの全能力値と仕事／訓練の作業効率が1.5倍にアップする。
やきもち	イベント「争奪戦」によって変化。
失意	感情値が「悲しみ＋100、無表情＋90」以上になると変化。
泣く	感情値が「悲しみ＋80、表情豊か＋30」以上になると変化。
不機嫌	感情値が「怒り＋90、大声／表情豊か＋40」以上になると変化。
不安	感情値が「怒り＋10、無表情／小声＋85」以上になると変化。
幸福	感情値が「喜び／はじらい＋85、大声／表情豊か＋30」以上になると変化。
喧嘩	喧嘩を行った場合に変化。
通常	他の状態以外の場合はすべてこの状態に変化。





人間関係について

場の雰囲気について

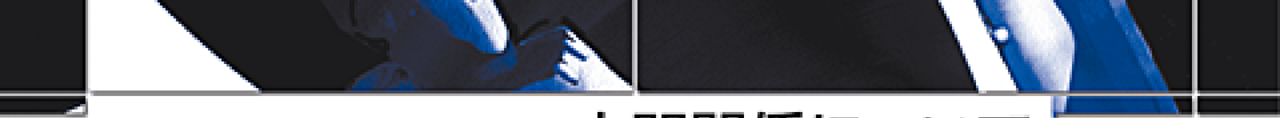
マップ内にいるキャラクターの状態によって場の雰囲気は変化します。場の雰囲気は他のキャラクターの状態や、コマンド使用などに影響を与えることがあります。



提案コマンドの中には、場の雰囲気によって使用できなくなるものがあります。制限されるコマンドは右の表を参照してください。

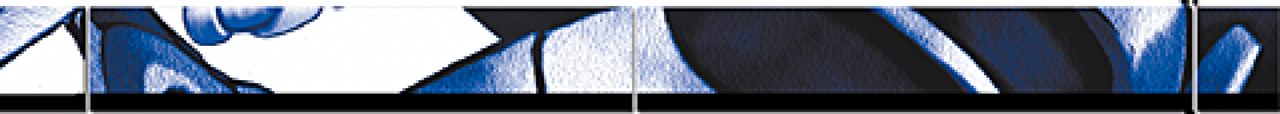
場の雰囲気と制限コマンド

場の雰囲気	マップ内状況
ガンパレード	全員がガンパレード状態
気まずい雰囲気	喧嘩状態にある人物がいる。不機嫌、怒り、やきもち、泣き状態の人物がいる。
暗い雰囲気	失意、不安状態の人物がいる
ピリピリした雰囲気	全員の士気が250以上ある
明るい雰囲気	幸福状態の人物がいる
真面目な雰囲気	先生、司令、整備班長のいずれかがいる
Hな雰囲気	親密な関係にある人物同士がふたりきりで、なおかつ両者がガンパレード、失意、怒り、不機嫌、泣く、やきもち以外の状態のとき
だらーっとした雰囲気	全員の体力または気力が最大値の65％以下の状態
普通の雰囲気	他の雰囲気に当てはまらないとき



人間関係について

行動制限	他のキャラクターの感情値への影響
「遊びに行こうよ」「デートに行こうよ」「注意する」「喧嘩を仕掛ける」コマンド使用不可	表情豊か/大声+35、怒り/喜び+25
仕事の禁止。「遊びに行こうよ」「デートに行こうよ」「あの人を励まして」「相談する」「たのむ」コマンド使用不可	小声/無表情+35、怒り/悲しみ+20
仕事の禁止。「遊びに行こうよ」「デートに行こうよ」コマンド使用不可	小声/無表情+35、怒り/悲しみ+35
「遊びに行こうよ」「デートに行こうよ」「元気づける」「あやまる」「別れてくれ」「一緒に歩こう」「たのむ」コマンド使用不可	小声/無表情+35
「喧嘩を仕掛ける」「あの人をはげまして」「相談する」「別れてくれ」「あやまる」「指図する」コマンド使用不可	大声/表情豊か+35、喜び+20
「遊びに行こうよ」「デートに行こうよ」「相談する」コマンド使用不可	小声/無表情+10
仕事、訓練の禁止。「喧嘩を仕掛ける」「別れてくれ」コマンド使用不可	大声/表情豊か+25、はじらい+25
仕事、訓練の禁止。「遊びに行こうよ」「デートに行こうよ」「あの人をはげまして」「喧嘩を仕掛ける」「あやまる」「別れてくれ」コマンド使用不可	なし
なし	なし



ミーティングについて

提案コマンドの「作戦会議をしよう」を実行するとミーティングを開くことができます。ミーティングではさまざまな問題を議題として提出し、みんなの意見を聞くことができます。なお、「作戦会議をしよう」はマップ内に委員長または副委員長がいないと実行できません。

提出できる議題

- ●士魂号の仕様変更
- ●食糧、弾薬などの物資調達
- ●配置換え
- ●模擬格闘戦の実施
- ●模範演舞の練習の実施
- ●訓練強化週間の実施
- ●遅刻撲滅週間の実施
- ●士気向上週間の実施
- ●他のキャラクターへの罰の実施
- ●キャンプの実施
- ●クラス交流会の実施
- ●校舎の修理
- ●募金活動
- ●炊き出し（食糧難の時）

ミーティング参加の仕方

1



提案が受け入れられると翌朝に会議が行われます。まずは部署ごとに仕事の報告が始まります。順番がきたら当てはまる状態を選択してください。

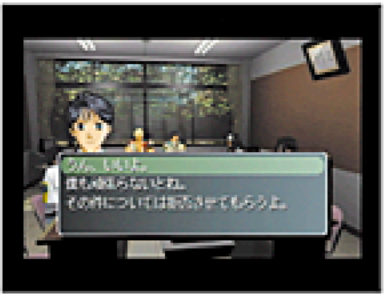
4



挙手して意見を述べることもできます。指名されたら「賛成」か「反対」かを選択します。司令である場合は意見を聞きたい人物を選んでください。

ミーティングについて

2



司令が今後の仕事の方針を提示しますので返答を選びましょう。自分が司令として参加している場合は報告をもとに指示を出してください。

3



議題の発表が行われます。自分が発案者である場合は、会議にかけたい議題を選択して決定してください。司令が参加者たちの意見を聞きます。

5



意見を述べる場合、他の参加者にプレッシャーをかけることができます。人望の厚い人物を選んでプレッシャーをかけるとよいでしょう。

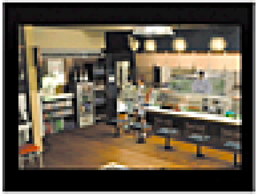
6



投票が始まったら「賛成」か「反対」かを選んでください。基本的には多数決ですが最終決定権は司令にあります。投票後に司令が判断を下します。

施設について

ゲーム中には尚敬高校以外にもさまざまな施設が登場します。ここでは施設の種類と利用法について説明していきます。



売店

売店は尚敬校内にあります。ここでは食べ物や飲み物のほか、本や筆記用具など学校ならではのアイテムを買うことができます。



裏マーケット

裏マーケットは新市街のビルの地下にあります。ここではハンガーアイテムや嗜好品を買うことができます。また、特定のアイテムを売ったり、アルバイト（➡P.59）をすることもできます。

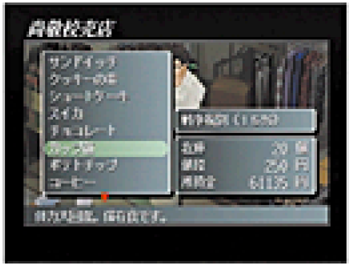


施設について

アイテム売買の仕方

売店の場合

おねえさんに話しかけると、商品一覧、在庫数、値段、戦争税率、所持金が表示されます。欲しい商品にカーソルを合わせて決定し、「購入しますか？」というメッセージに「はい」を選択すると買うことができます。



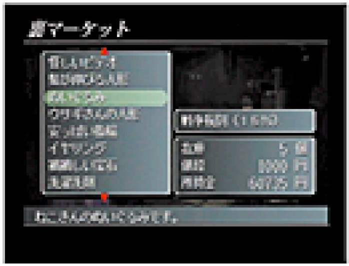
購入する際、商品の金額に戦争税が加算されます。



人類側の戦況が絶望的になると、売店は閉鎖されてしまいます。注意してください。

裏マーケットの場合

裏マーケットは陳列棚から欲しい商品を取り、店主に話しかけて精算する方式になっています。精算せずに商品を持って店を出ると「万引き」することになり、ゲームオーバーとなってしまう場合があるのでご注意ください。



陳列棚を調べると商品が表示されますので、欲しいアイテムを選んでください。買うのをやめる時は「商品を戻す」を選択。



商品を取ったあと、店主に話しかけると購入できます。ここでも戦争税が加算されます。

アイテムを売るには？

売ることができるアイテムを所持している場合、店主のほうから声をかけてきます。売りたいアイテムを選ぶと金額が提示されますので、「売る」を選んで決定してください。

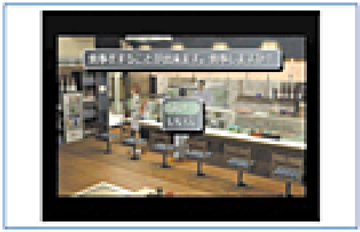
施設について

味のれん

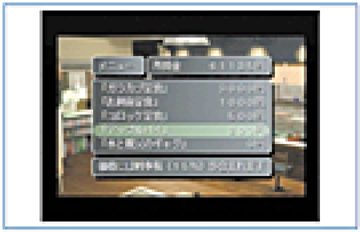
味のれんは尚敬高校正門前にある食堂です。ここでは食事をとることができます。営業時間は10時から22時までです。なお、味のれんも戦況が悪化すると閉店してしまいます。



注文の仕方とメニュー



店に入ったらカウンターごしに親父に話しかけます。「食事しますか？」というメッセージに「はい」を選択してください。



メニューと金額、所持金が表示されますので料理を選んで決定してください。なお、金額は戦争税込みの金額です。



食事を終えると所持金が差し引かれ、体力／気力の回復値が表示されます。高い料理ほど回復値は高くなります。

施設について

アルバイトについて

事務技能、家事技能を身につけていると、裏マーケットと味のれんでアルバイトをすることができます。

味のれんの場合



アルバイトをする場合はカウンターの中に入って親父に話しかけてください。時給等の条件が表示されます。



「はい、やります」を選んで時間を決定すると、アルバイト開始となります。



終了後に結果が表示され、報酬をもらえます。なお、家事技能のレベルが高いと報酬がアップします。

裏マーケットの場合



商品を取らない状態で店主に話しかけます。報酬は出来高制で、事務技能が高いほど収入が高くなります。



「はい、やります」を選んで時間を決定すると、アルバイト開始となります。



結果が表示され、報酬をもらえます。

施設について

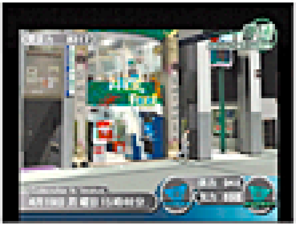
今町公園

夜戦技能の訓練が行えるアスレチックがあります。また、デートの際に利用することもできます。



新市街

裏マーケットのほか、飛行技能の訓練ができるシミュレーターや、幻視技能の訓練ができる十字路入口などがあります。デートの際に利用することができます。



市立図書館

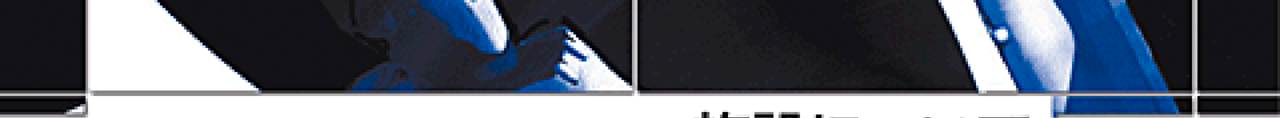
館内の机では、知力、参謀技能の訓練ができます。また、本棚を調べるとさまざまな本や資料を閲覧できます。開館時間は10時から17時までです。デートの際に利用することができます。



どぶ川べりの道

小隊の寮などがあるので、NPCと一緒に帰ったときなどに立ち寄ることがあります。





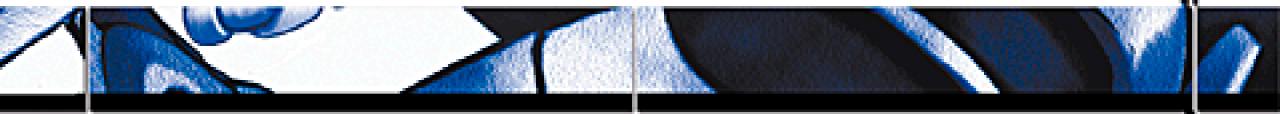
施設について

デートで利用できる施設

デートは異性のNPCに誘われたり、提案の「デートに誘う」で成功すると、その週の日曜日に行うことができます。その際にデートチケットを持っていると、普段は利用できない施設を利用できます。デートチケットは陳情で入手します。利用できる施設は、映画館、ボーリング場、プール、博物館、サッカー場などです。







1日の活動報告の見方

5121小隊が正式に発足すると、学園モードを終了するたびに仕事や戦況の報告を見ることができるようになります。ここでは項目ごとに見方を説明します。

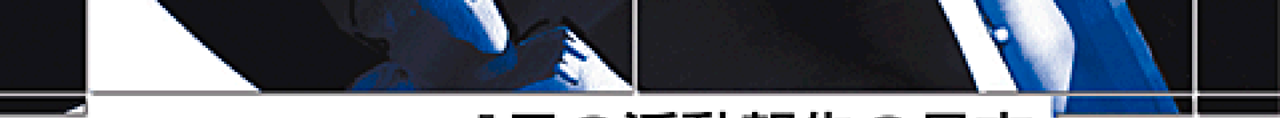
1 一組生徒の仕事成果、二組生徒の仕事成果

各部署ごとの評価です。仕事をして評価が変動した場合は、項目の文字の色が変化します。評価が上がった場合はオレンジ、下がった場合は青で表示されます。各自がきちんと働いているかチェックしましょう。





各部署の項目を選んで○ボタンを押すと詳細を見ることができます。左が前日までの評価、右が現在の評価です。



1日の活動報告の見方

2 各装備の整備状況

士魂号(➡P.66)、スカウト、指揮車の整備状況を見ることができます。見方は仕事成果と同じです。なお、故障中の機体の項目は赤い文字で表示されます。





3 速水の仕事成果

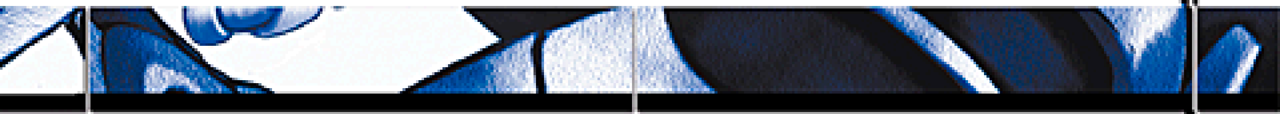
速水の本日の仕事成果です。見方は仕事成果と同じです。



4 速水の訓練成果

速水の本日の訓練成果です。見方は仕事成果と同じです。

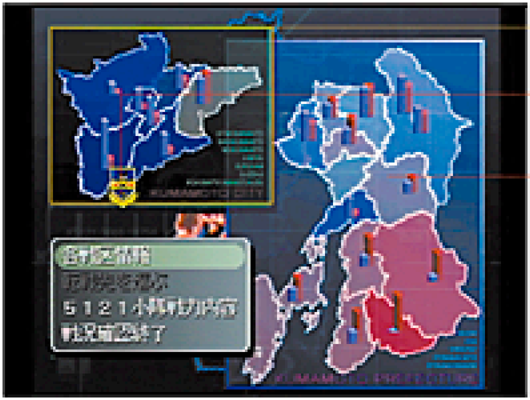




1日の活動報告の見方

九州中部戦線の戦況

現在の戦況を確認できます。現在の戦況、昨日までの戦況、包囲効果、支援効果、戦闘結果などが報告され、マップと戦況グラフが表示されます。



●熊本市の戦況

●5121小隊が配置されている戦区

●熊本県の戦況

包囲効果・・・隣接している戦区4個所以上で、どちらかの戦力が9：1以上になると包囲効果が発生し、囲まれているほうの軍勢の戦力が半分になります。

支援効果・・・隣接するエリアに味方の軍がいる場合、10％の戦力が自軍戦区に戦力として加わります。

マップの色分けは人類側が青、幻獣側が赤です。色が濃いほど、戦区におけるその勢力の数が勝っているということです。棒グラフの表示はグラフが高いほど、その戦区での数が多いということを示しています。

1日の活動報告の見方

各戦区情報

各戦区での両勢力の具体的な数と勢力比を確認することができます。方向キーまたは左スティックの上下で、表示する戦区を切り替えられます。表示中の戦区はマップ上で点滅します。



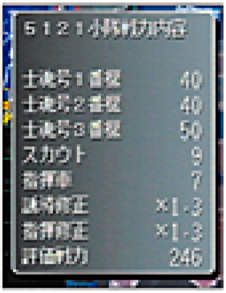
転戦先を選ぶ

プレイヤーが司令である場合、小隊の戦区を移動することができます。移動したい戦区を選んで決定してください。戦区表示の切り替え方は各戦区情報の場合と同様です。



5121小隊戦力内容

小隊の戦力内容を見ることができます。項目内容のそれぞれの数値は戦略戦に影響を及ぼす戦力評価を示しています。5121小隊以外の人類軍も幻獣軍と戦っており、その戦いを戦略戦といいます。5121小隊の戦力評価が高いほど、隣接する地域の味方軍に大きな支援効果や包囲効果を与えることができます。戦力値の高い士魂号が出撃できなくなると味方の軍に与える効果が激減してしまいます。



画面の見方とコマンド2（戦闘モード）

ここでは戦闘画面の見方や戦闘の仕方について説明します。



戦闘の目的

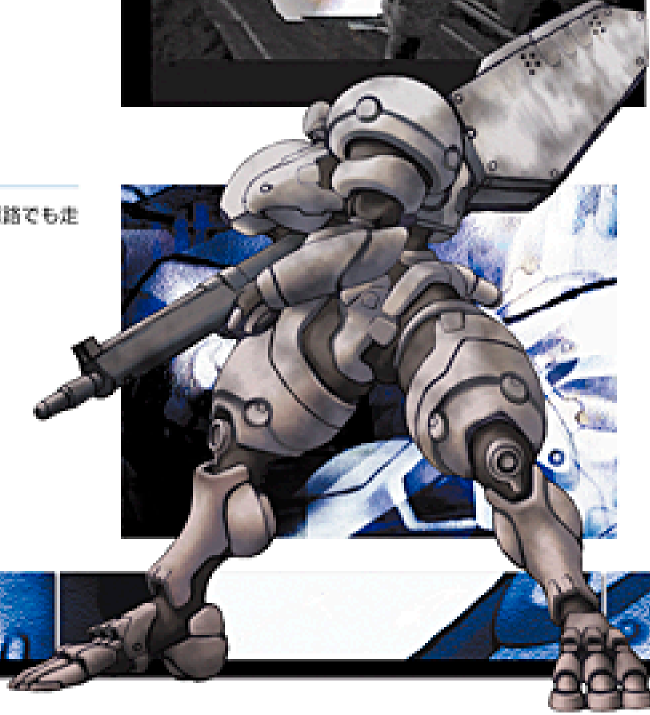
人類は「幻獣」によって滅亡の危機にさらされています。強力な幻獣軍に対抗する人類軍の最強兵器は「人型戦車兵器・士魂号」。幻獣軍の本土上陸を阻止するため、最後の砦である熊本を守りましょう。

人類側の装備と兵器

士魂号（ザ・スピリットオブサムライ）

人工筋肉を備え、限りなく人間に近い動作でどんな悪路でも走行可能な戦車兵器。

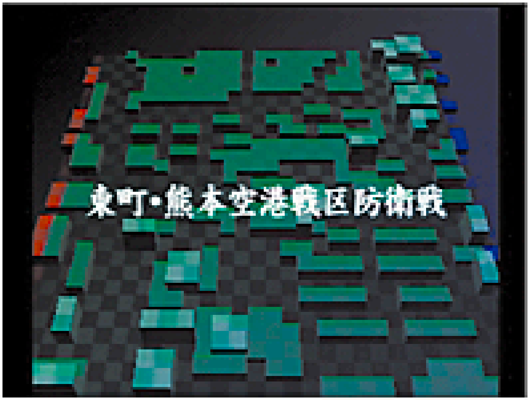




（戦闘モード）画面の見方とコマンド2

戦闘の発生について

戦闘は学園モード中に時を選ばず発生します。召集アナウンスが流れると戦闘モードに切り替わり、戦区マップが表示されます。戦闘は自軍／敵軍のどちらかが戦闘マップから退却するまで続きます。戦闘を繰り返し、5月10日までに熊本の幻獣を一掃すれば人類側の勝利となります。





ウォードレス

戦車兵やスカウトなどが着用する戦闘服。人工筋肉で強化されている。

出撃可能なキャラクター

出撃することができるのは、士魂号のパイロット、司令、スカウトのみです。士魂号は最大3機、スカウトは最高2名まで出撃できます。整備やオペレーター任務についているキャラクターは出撃できません。

戦闘の流れ

戦闘はターン制で進んでいきます。コマンドフェイズでターンに行う行動を決定し、ターン開始後、入力したコマンドに応じて移動・攻撃などの行動をとっていきます。なお、NPCのユニットを操作することはできません。
ターン内の行動は動きの早いユニットから行われます。どちらかの軍が全滅／撤退すると戦闘終了となり、勝敗結果が報告されます(➡P.84)。

戦闘の流れ

出撃アナウンス
↓
戦区マップ表示
↓
行動入力(コマンドフェイズ)
↑↓
ターン開始
敵軍／自軍、早い順に行動
↓ ↓
自軍優勢 ↓ 掃討戦 ↓
自軍劣勢 ↓ 撤退戦 ↓
↓
戦闘終了

掃討戦について

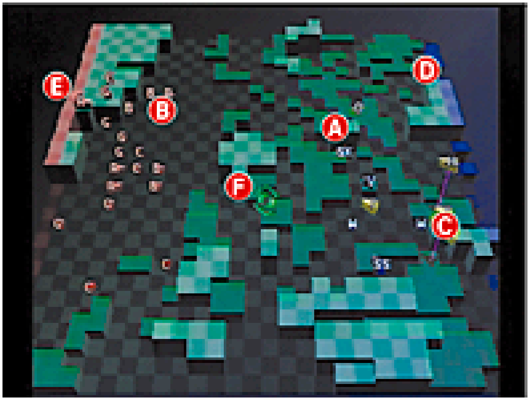
総数の20％以上を撃破されると敵は撤退を始めます。逃げる敵を追撃するのが掃討戦です。背後から敵を攻撃できるため、与えるダメージが大きくなります。撃墜数を稼ぐチャンスです。

撤退戦について

自軍が不利になると司令部から退却を命じられることがあります。プレイヤーのユニットが撤退ラインまで後退して退却すると、戦闘終了となります。

戦闘画面の見方

戦区マップはL1／R1ボタンで回転、■ボタンでズーム、△ボタンで視点を切り替えることができます。詳細はP.9を参照してください。



- Ⓐ 自軍ユニット　自軍ユニットは青で表示されます。
- Ⓑ 敵軍ユニット　敵軍ユニットは赤で表示されます。
- Ⓒ 友軍ユニット　自軍の味方ユニットです。黄色で表示されます。
- Ⓓ 自軍撤退ライン　ラインまで移動すると撤退することができます。撤退する場合は「撤退しますか？」のメッセージに「はい」を選んでください。
- Ⓔ 敵軍撤退ライン　敵軍の撤退ラインです。ここに到達した敵は撤退します。
- Ⓕ カーソル　ユニットにカーソルをあわせると、耐久力、移動可能範囲、武器の射程などが表示されます。

ユニットの向きと射程範囲

ユニットにカーソルを合わせると、緑色の線とオレンジ色の円や半円が表示されます。緑色の線はユニットの移動可能範囲、オレンジ色の円や半円は攻撃の射程範囲です。ユニットは射程が伸びている方向を向いていることになります。



戦闘画面の見方

ステータスの見方

ユニットにカーソルを合わせた状態で◎ボタンを押すとステータスを見ることができます。ここでは士魂号を例にあげてステータスの見方を説明します。







戦闘画面の見方

Ⓐ ユニットの情報

移動タイプ……ユニットの移動タイプです。「歩行」「飛行」の2種類あります。

耐久力…………ユニットの耐久力です。ダメージを受けると減少し、ゼロになると死亡します。士魂号の場合は耐久力が少なくなるとパイロットが脱出します。

装甲値…………ユニットの防御力です。ダメージを受けると減少し、ゼロになると故障します。

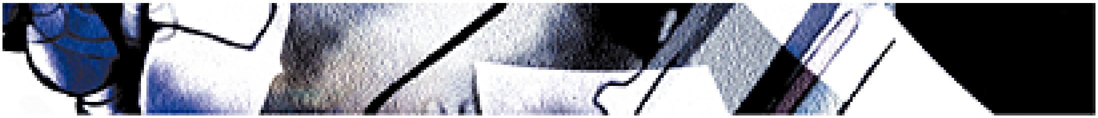
回避力修正……ユニットの回避力です。ダメージを受けると減少し、ゼロになると故障します。

白兵命中修正…ユニットの直接攻撃の命中率です。ダメージを受けると減少し、ゼロになると故障します。

射撃命中修正…ユニットの射撃の命中率です。ダメージを受けると減少し、ゼロになると故障します。

Ⓑ パイロットのステータス……パイロットのステータスです。詳細はP.26を参照してください。

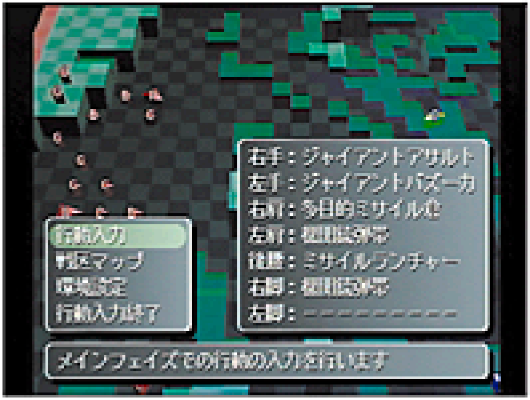
Ⓒ 装備武器………装備している武器名、射程、攻撃力、弾数、装甲修正が表示されます。敵ユニットの場合は攻撃手段と射程／攻撃力が表示されます。



戦闘の仕方

コマンドフェイズについて

コマンドフェイズではターンに行う行動を決定します。「行動入力」コマンドを選択すると行える行動が表示されます。「行動入力終了」を選ぶとターン開始となります。



コマンドフェイズでの流れ

行動入力
入力できるコマンドはモードによって異なります。

↓

安全・自動モードで入力 ／ **危険・手動モードで入力**

↓

行動入力終了
安全・自動モードの場合は行動を決定すると自動的に終了します。

↓

ターン開始

戦闘の仕方

「安全・自動モード」と「危険・手動モード」

戦闘にはふたつのモードがあります。選択しているモードによって、実行できる戦闘コマンド／ターン内での動きが大きく異なります。なお、ゲーム序盤の戦闘訓練では「安全・自動モード」でしか戦えません。「危険・手動モード」は戦闘訓練をこなすうちに本田先生が教えてくれます。

モードの切り替え方



「環境設定」で「操作モード切換」を選択します。



変更したいモードにカーソルを合わせて決定します。

その他「環境設定」で変更できる設定

- ●振動設定…………アナログコントローラの振動のON／OFF。
- ●戦闘デモ頻度……戦闘デモが発生する頻度。
- ●戦闘進行速度……ユニットの行動速度。
- ●カーソル速度……カーソルの移動速度。

戦闘の仕方

安全・自動モードでの戦闘

メインフェイズ

「行動入力」を選ぶと、戦闘コマンド、消費気力、残り気力、残弾数が表示されます。とりたい行動にカーソルを合わせて決定してください。行動コマンドを決定するとターン開始となります。



コマンド入力後、ターン開始

■移動　ユニットの方向転換と移動を行います。

■攻撃　ユニットの方向転換と攻撃を行います。

■回復　消耗した気力を回復します。気力は「回復」以外の戦闘コマンドを使うと消費します。気力がゼロになると行動不能になってしまいます。

■ミサイル　士魂号複座型様のみ使用できるコマンドです。ミサイルランチャーで射程内の敵を全体攻撃します。ユニットにカーソルを合わせたときに表示されるオレンジ色の円がミサイルの射程範囲です。

戦闘の仕方

ターンでの行動

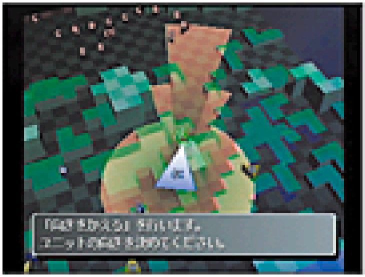
ターンが開始すると動きの早いユニットから行動を始めます。

❶ 方向の決定

「移動」「攻撃」を選んだ場合、まずは機体の方向を決定します。射撃範囲の方向が機体の向いている方向です。

❷ 射程内に敵が入ったら攻撃

「攻撃」を選んだ場合、敵が射程内に入っていれば攻撃することができます。攻撃したい敵ユニットにカーソルを合わせ、攻撃する武器を選びましょう。なお、段差に遮られると攻撃することができなくなりますので注意してください。





ターン終了、次のメインフェイズへ

戦闘の仕方

危険・手動モードでの戦闘

「危険・手動モード」では、1ターンを最大10のステップに区切って行動を入力することができます。当然ながら「安全・自動モード」よりも多くの行動がとれるようになります。また、戦闘コマンドの種類も多く、「安全・自動モード」ではできない弾倉交換なども行えます。

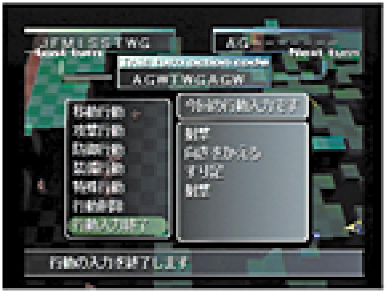
1ターン内での行動比較

安全・自動モード



1ターン内に攻撃できるのは1回だけ。敵ユニットを退却に追い込むのに多くのターンがかかってしまいます。

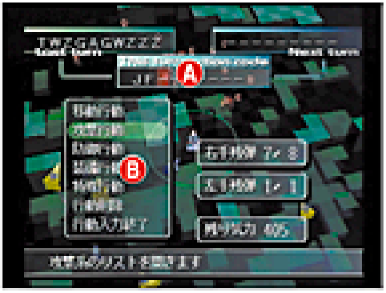
危険・手動モード



コマンドの選び方によっては1ターン内に2回、3回と攻撃することができます。撃墜数を稼ぎたいときは迷わずこのモードを選びましょう。

危険・手動モードのコマンド入力画面

「危険・手動モード」の入力画面は「安全・自動モード」よりも情報が多く、複雑になっています。ここでしっかりと見方を覚えましょう。





Ⓐ コマンド確認ウィンドウ
入力したコマンドワード（➡P.78）が表示されます。左のウィンドウは前のターンのコマンドワードです。中央のウィンドウが現在入力中のコマンドワード、右のウィンドウは次のターンに繰り越すコマンドワードです。

Ⓑ 項目別コマンドリスト
コマンドのリストです。とりたい行動にカーソルを合わせて決定すると、コマンドワードリストが表示されます。

Ⓒ コマンドワードリスト
選択できる戦闘コマンドとコマンドワードが表示されます。「危険・手動モード」での戦闘コマンドはNPCから教わることで増えていきます。

Ⓓ 補正効果
選択した戦闘コマンドに応じて表示されます。コマンドの中には、実行するとステータスに補正がかかるものがあります。

戦闘の仕方

コマンドワードについて

「危険・手動モード」の戦闘コマンドには、コマンドワードというアルファベット2～7文字の記号がついています。この記号1文字が1ステップに相当します。つまりコマンドワードが2文字の戦闘コマンドは、ターン内で2ステップが経過すると発動するというわけです。「危険・手動モード」は10ステップ内でコマンドワードを組み合わせて戦っていくのです。



コマンド入力のしかた



コマンド入力画面を開き、実行したい戦闘コマンドを選択します。戦闘コマンドを決定すると、コマンド確認ウィンドウにコマンドワードが表示されます。



コマンド確認ウィンドウは最大10文字入ります。ただし重量のある機体はワード数が制限されます。士魂号突撃仕様の場合は最大9文字、つまり9ステップぶんになります。



ステップ数をオーバーしたコマンドワードは、次ターンのコマンド確認ウィンドウに表示されます。コマンド入力を終えたら「行動入力終了」を選んでください。

※入力をやり直したい場合は「行動入力削除」を選んでください。入力したコマンドが削除されます。



戦闘の仕方

コンボシステムについて

最初か最後に同じ記号があるコマンドワードは、重ねることによって短縮することができます。これをコンボといいます。コマンドをうまくコンボさせることでターン内での行動を増やすことができます。

アクションコードについて

「危険・手動モード」のターンでは、画面上に右図のアクションコードが表示されます。コマンドワードの下にあるバーはステップの経過を示しています。

Sample 「走る」と「射撃」のコンボ

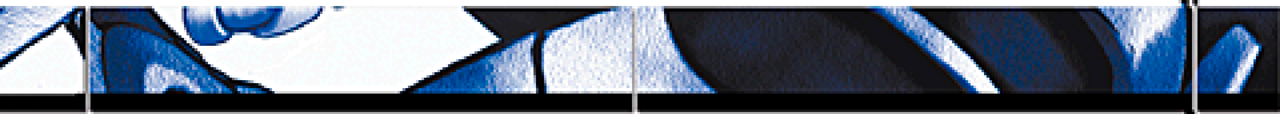
●「走る」のコマンドワードは「GFFG」

●「射撃」のコマンドワードは「GAGW」

このふたつを組み合わせると「GFFG」の最後の「G」と「GAGW」の最初の「G」がコンボし、「**GFFGAGW**」となります。行動が1ステップぶん短縮されます。







装備変更、機体変更の仕方

士魂号、ウォードレスの装備変更および機体変更は、ハンガー二階のパイロット／整備士の仕事場所（➡P.40）で行えます。機体や武器は陳情で入手したり、裏マーケットで買うことができます。

重くなりすぎないように注意!

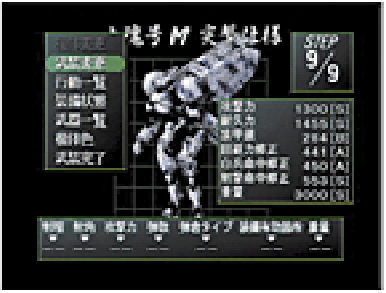
重いものを装備すると機体の動きが鈍くなり、ステップ数（➡P.78）が減少してしまいます。重量の表示を見ながら装備し、あまり機体が重くならないようにしましょう。

1



装備を変更したい機体を選びます。ウォードレスの装備を変更する場合は「ウォードレス着用」を選んでください。

2



武器を交換する場合は「武装変更」を、機体を交換する場合は「機体変更」「ドレス変更」を選んでください。

3



装備部位を選ぶとリストが表示されます。変更する武器を選んでください。「武装完了」を選ぶと終了します。

装備変更、機体変更の仕方

武器のステータスの見方

- ●射程……………………長いほど、遠くの敵を攻撃できます。
- ●射角……………………広いほど、射程の幅が広がります。
- ●攻撃力…………………数値が高いほど攻撃力が高くなります。
- ●弾数……………………最大の弾数です。
- ●弾倉タイプ……………補充できる弾倉の種類です。タイプの異なる弾倉は装填できません。
- ●装備有効箇所…………装備できる部位です。武器は有効な部位に装備しないと使用できません。
- ●重量……………………武器の重さです。

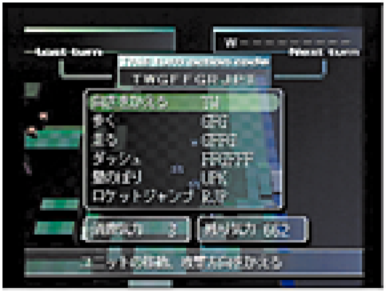
戦場での装備変更

戦闘中は補給車両の近くに行くと装備を変更することができます。なお、装備変更するためには1ターンを消費します。装備変更後、耐久力も少しだけ回復してくれます。



配置に応じた戦闘法

戦闘には士魂号パイロットのほか、司令とスカウトのキャラクターも参加することができます。ここではスカウトまたは司令として参加した場合の戦い方を説明します。



スカウトの場合

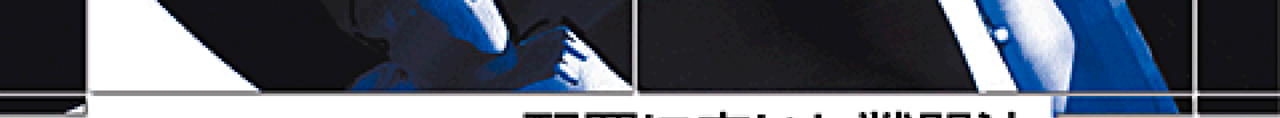
スカウトはウォードレスを装着した歩兵です。戦い方は士魂号パイロットの場合とまったく同じです。ただし士魂号の場合は耐久力が少なくなるとパイロットが脱出しますが、スカウトの場合は即死亡しますので注意しましょう。



スカウトになったらウォードレスを戦車兵用から狙撃仕様などへ変更しましょう。強力な武器を装備することも忘れずに。



高い段差を越えるときは「壁のぼり」や「ロケットジャンプ」など、スカウトならではの戦闘コマンドを使います。



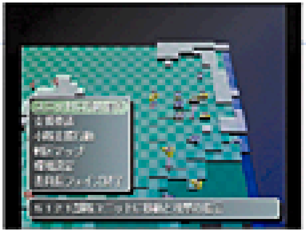
配置に応じた戦闘法

司令の場合

司令になると学園モードの1日の開始時に戦闘を行うかどうかを決定できます。戦闘モードでは参加している自軍ユニットに指示を出したり、支援要請や小隊支援行動をとることができます。



指示の出し方



メインフェイズで「ユニットに行動指示」のコマンドを選び、指示を出したいユニットを選択します。



移動場所を指示するときは「移動目標指示」を、攻撃する敵を指示するときは「攻撃目標指示」を選択します。



移動または攻撃をさせたい目標にカーソルを合わせて◎ボタンを押します。

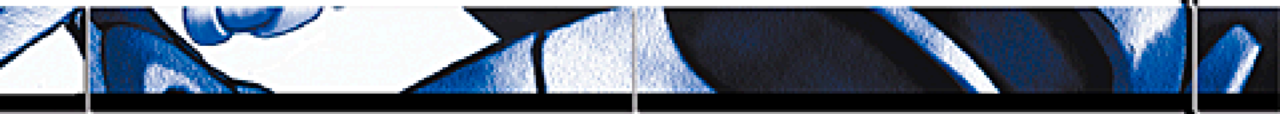
支援行動について

●支援要請

航空支援▶友軍部隊に航空支援を要請します。飛行技能が必要です。
曲射砲支援▶友軍部隊に曲射砲支援を要請します。

●小隊支援行動

煙幕弾で敵を撹乱▶15ステップ間、敵のレーザー攻撃を無効化します。
ジャミングで敵を撹乱▶15ステップ間、敵のミサイル攻撃を無効化します。



戦闘結果の見方

戦闘が終了すると総合結果が表示されます。ここで勝敗の程度がわかります。



戦闘結果の見方

- Ⓐ 人類側損害……自軍、友軍ユニットが撃破された数です。
- Ⓑ 敵総撃破数……撃破した敵ユニットの数です。
- Ⓒ 戦闘結果……「大勝」「勝利」「引き分け」「敗北」「大敗」の5段階あります。
- Ⓓ 小隊損害……5121小隊のユニットが撃破された数です。()内の数字は死亡したユニットの数です。
- Ⓔ 速水戦果……プレイヤーが撃破した敵ユニットの数です。

※戦闘に勝利すると戦果に応じて発言力がプラスします。

出撃しなかった場合

プレイヤーが戦闘に出撃していない場合、オペレーターが戦況を報告したのちに結果が表示されます。





スタッフリスト

プランナー・シナリオ・主設計・ガヴァナー
矢上　総一郎

ゲームバランス・設計補
櫻井　たけし

シナリオ・チェッカー
梶尾　真実

設計補
岩田　裕司

プロジェクトマネージメント
佐々木　哲哉

グラフィック総指揮
尾上　恭輔

学園モードキャラクター
尾上　恭輔
有吉　陽平
園田　未来

学園モード背景
森　直子
川元　利華
大原　知也

戦闘モードキャラクター
永田　竜也
崎　文晴
古賀　健一

戦闘モード背景
可徳　和隆
櫻井　たけし
川元　利華
大原　知也

エフェクト
須田　直樹
崎　文晴

キャラクターデザイン
木村　淳子

メカデザイン
たけぼーき

幻獣デザイン
KOGAKEN

会話キャラクターグラフィック原画
木村　淳子
園田　未来
小山　亜希子

会話キャラクターグラフィック彩色
上野　恵
園田　未来

背景設定画
久留　公志
小山　亜希子

イベントグラフィック原画
木村　淳子
園田　未来
小山　亜希子

イベントグラフィック彩色
上野　恵
川元　利華
園田　未来
ビジュアル　ワークショップ

イベントグラフィックレイアウト
木村　淳子
尾上　恭輔

画面デザイン
須田　直樹
上野　恵
櫻井　たけし
前田　武士
山田　直也
高崎　知晃

スケジュール管理
月野　真琴

プログラム総指揮
坂上　久尚

学園モードプログラム
田川　修
岡田　一宏
中西　敬恩
吉永　賢一
ヘクレコーキ

戦闘モードプログラム
高木　大輔
芝村　裕吏
佐々木　二
中西　敬恩

3Dエンジニア
芝村　裕吏

イベントエンジニア
田川　修
山本　耕司

イベントプログラム
赤沢　正吉
山内　正志
細田　敬也

ツールプログラム
渡辺　英樹

サウンド管理
吉田　猛

音楽
田中　公平
多田　彰文

BGM作曲
多田　彰文

「ラストダンス・オン・ステージ」歌:スージー・キム／作詞:スージー・キム／作曲:田中公平／編曲:多田彰文

「ガンパレードマーチ〜歌え友よ、力のかぎり〜」歌:山口一慶／作詞:貴三樹大／作曲:田中公平 編曲:多田彰文

「SWEET　DAYS」歌:石塚まみ／作詞:岩切博子／作曲・編曲:多田彰文

「思い出になるよ」歌:田中真代美／作詞:高井健／作曲・編曲:多田彰文

プログラミング&キーボード
多田　彰文

ギター
今泉　洋

エンジニア
中村　充時

レコーディングスタジオ
サウンドバレイ
オンエア麻布
チェリーアイランド
アッポサウンドプロジェクト

BGMプロデューサー
清水　彰彦(ソイツァーミュージック)
朝日　耀児(ソイツァーミュージック)

制作協力
株式会社イマジン

サウンドディレクター
高田　征典

スタッフリスト

サウンドアドバイザー
関　正道

サウンドエフェクト
殿田　康明
中尾　健太郎
高田　征男

ボイスエディター
和田　浩行
北原　恵一
我妻　えり子

サウンドプログラマー
星　智之

BGMプログラマー
舟根　洋明
山崎　研一

録音監督
加藤　敏（東北新社）

キャスティングコーディネイト
河越　美帆（東北新社）
柳橋　安亜（東北新社）

声優
石田　彰
森川　智之
梅津　秀行
櫻井　至人
大木　民夫
保志　総一朗
高瀬　右光
桜井　敏治
結城　比呂
山口　勝平
大塚　芳忠
阪口　大助
矢尾　一樹
大川　透
千葉　繁
稲葉　実
岡村　明美
こおろぎ　さとみ
佐久間　純子
橘　ひかり
篠原　恵美
西村　ちなみ
高乃　麗
田中　敦子
矢島　晶子
大谷　育江
増田　ゆき
佐久間　レイ
池本　小百合
浅野　まゆみ
天野　由梨

CGプロデューサー
平松　篤治

CGアーティスト
寺島　正
尾崎　義規
七澤　勝豊
得丸　尚人
岸本　好子
安井　秀久

テクスチャーアーティスト
宮田　浩司
岡田　光夫
堀川　直美

フレームエディター
吉沢　康晴

モーションキャプチャースタッフ
真田　麻子
田崎　碩也
北澤　和明

モーションキャプチャーアクター＆アクトレス
荒木　繁
中山　孝幸
小島　佐和子

プログラマー
中野ちはる

ムービープログラム
生島　清一（ポリフォニー・デジタル）

ムービー制作協力
株式会社ポリフォニー・デジタル

タイトルロゴデザイン／パッケージデザイン
阿部　英一

エンブレムデザイン
岡崎　克彦

パッケージコーディネート
小宮　浩典
森　栄二郎
鈴木　宏枝（SMC）

解説書編集
関根　博美

QAマネージャー
吉田　慎一

QAスタッフ
内田　智
豊田　明彦
磯野　奈緒子
吉岡　ちえ子
小山　敏明
大木　宣和
多々良　徹
奥山　奈緒子
遠藤　学
塚形　大介
中村　悠之
萩原　正俊
藤本　将人
鈴木　健太郎
山下　直子
中條　英貴

プロモーション
小宮　一昭
細谷　恵
竹川　洋志

セールスプロモーション
浅川　哲郎

スペシャルサンクス
藤澤　孝史
梶井　健
荒木　和幸
橘　昭治
オオタニ　イッキ
株式会社イマジン
株式会社ツイツァー・ミュージック
株式会社ソニー・ミュージック
コミュニケーションズ
株式会社東北新社

アシスタントプロデューサー
永野　英太郎

プロデューサー
金子　孝弘

エグゼクティブプロデューサー
佐藤　明
佐伯　雅司

開発
株式会社アルファ・システム

製作・著作
株式会社ソニー・コンピュータ
エンタテインメント

GPM User's Guide

ガンパレード・マーチ

[GARAGE www.scei.co.jp]

School Life

快適学校ライフマニュアル



学校ライフの楽しさを徹底追及!!

大特集

目的別青春謳歌のコツ

SCPS 10136

©2000 Sony Computer Entertainment Inc.
"PS", "PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

学校生活でできることのほとんどを、このゲームでは行うことができます。
　プレイ次第、あなたの知恵と努力次第で、なんでもできるのです。
　可能性だけを追求して、可能性の先に、ただの人間がどれだけすごいことができるかを確かめることができるゲーム、それが「ガンパレード・マーチ」なのです。
　ですから、可能性に気付かないプレイヤーにとっては、このゲームはつらいゲームになるかもしれません。皆さんが、言われたことを言われた通りにやる普通のプレイヤーから、言われたことからなにかを導き出し、推測し、可能性というものをただの可能性で終らせない行動力を持った「ガンパレ」なプレイヤーになってくれれば、このゲームは楽しいと保証できます。
　実際そういう人物なら、どんなゲームだって楽しいと思います。本ゲームの開発陣は、実にガンパレード・マーチではなくて、ガンパレードなプレイヤーを作りたかったのです。
　あなたが「ガンパレ」なプレイヤーになるのを、我々とNPCたちが手助けします。
　あなたがゲームに馴れてきて色々なことができるようになったら、NPCたちもそろそろゲームに馴れている頃です。誰か一人の動きを追って世界を歩いてみましょう。彼らにも主義主張があり、行動規範があり、好きな人がいて、嫌いな人がいて、それぞれが世界を生きていることが分かると思います。
　そして、このゲームが面白いなら、それはゲームが面白いのではなく、あなた自身が面白い人間であるということなのです。
　ゲームを終えたら、願わくばその力を天下万人のために使ってください。

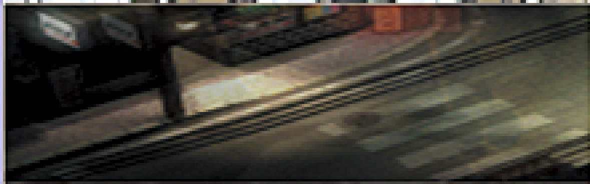
（開発者一同）

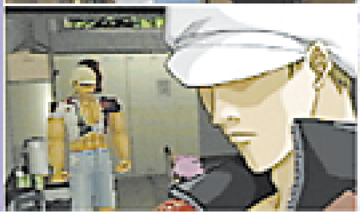
なんでもアリの
仮想青春次元へようこそ



ガンパレード・マーチ

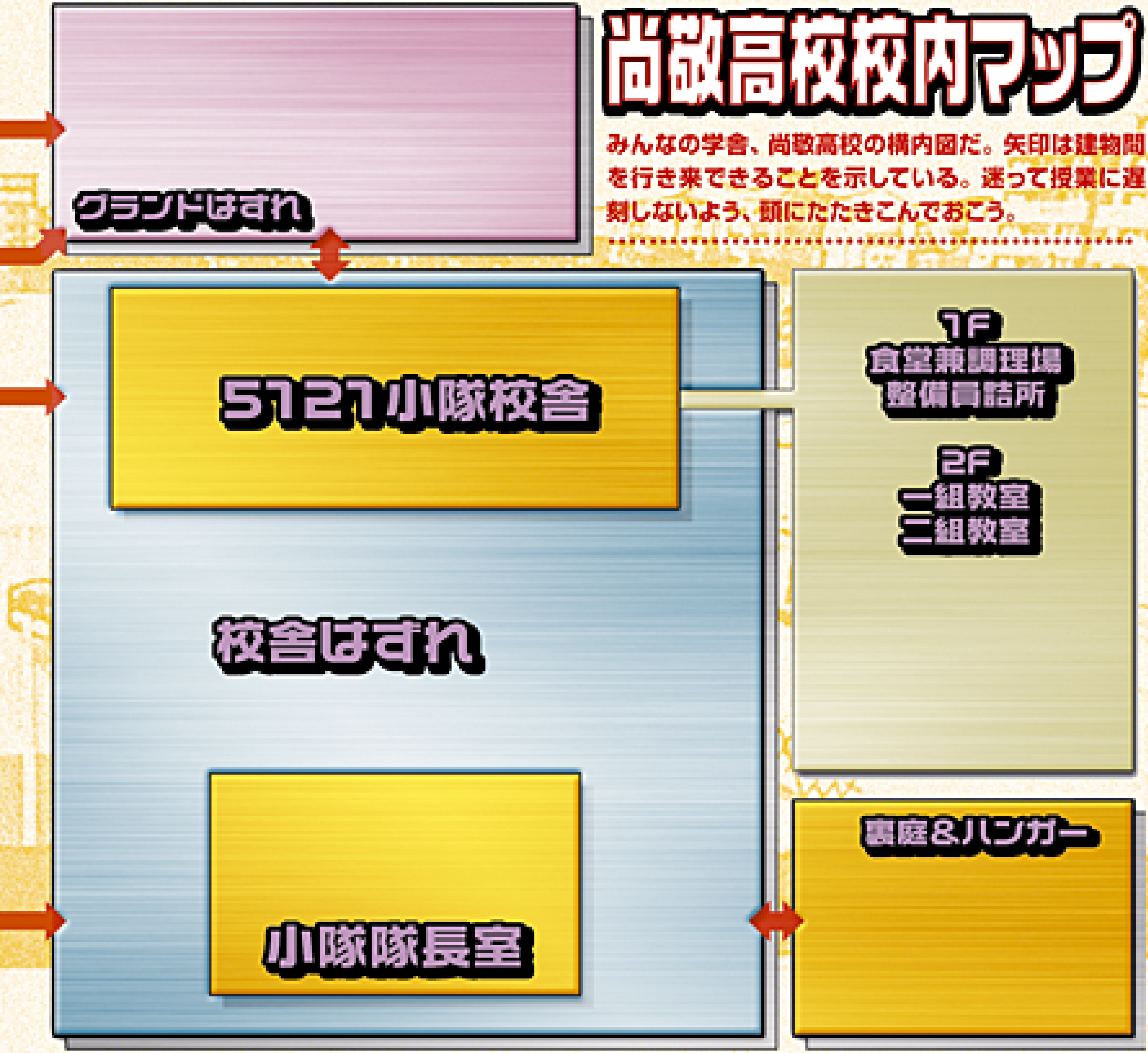
GPM
Gunparade March

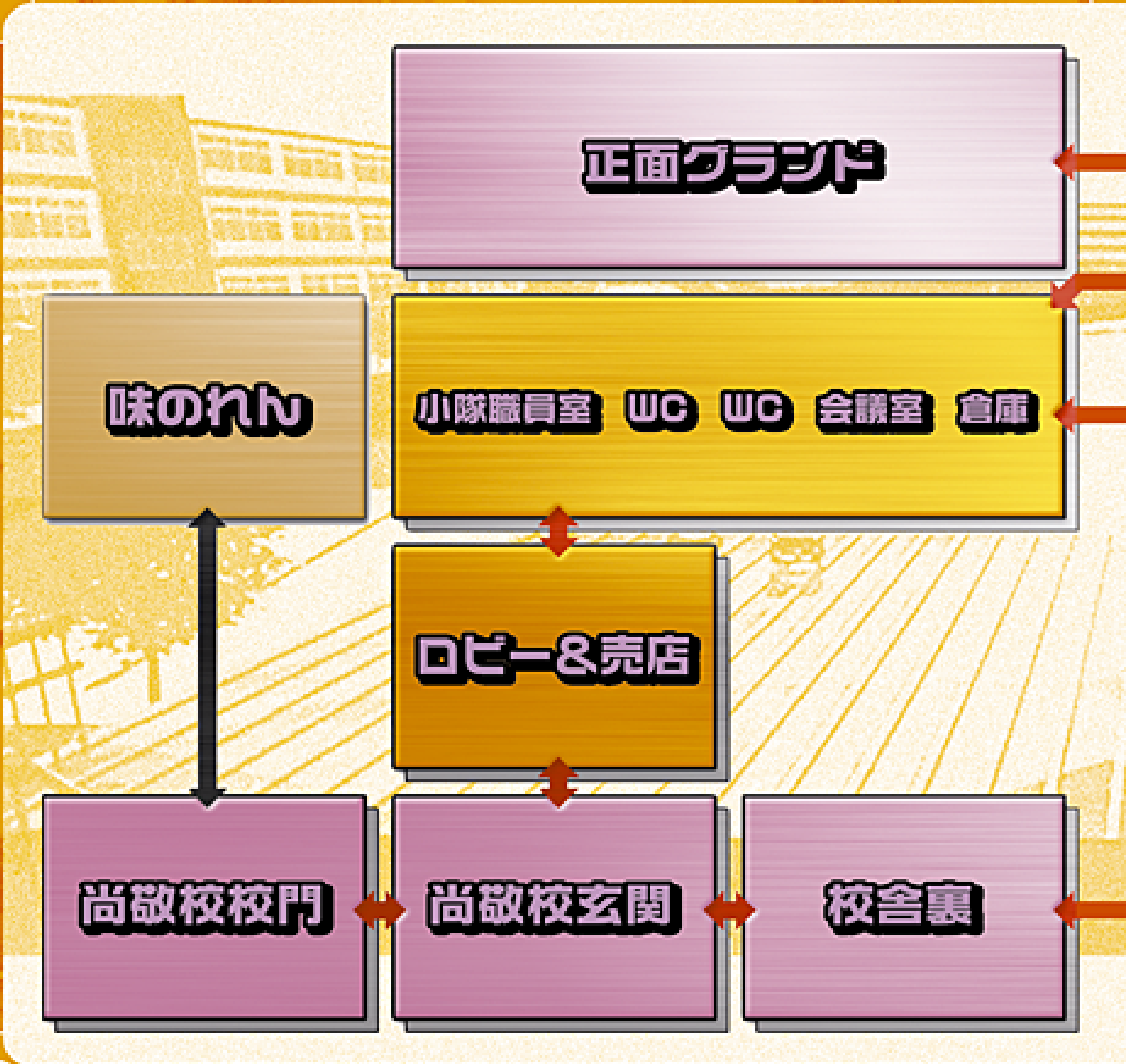




尚敬高校校内マップ

みんなの学舎、尚敬高校の構内図だ。矢印は建物間を行き来できることを示している。迷って授業に遅刻しないよう、頭にたたきこんでおこう。




正面グランド
味のれん
小隊職員室
WC
WC
会議室
倉庫
ロビー&売店
尚敬校校門
尚敬校玄関
校舎裏

序盤を乗りきるための 生徒心得

いきなり何をやったらいいのかわからない。そんなときは、ここでやるべきことをチェック。スムーズにゲームを進める秘訣を紹介！



その壱 とにかく学校へ行く！

序盤ではNPCたちがシステムやコマンドの説明をしてくれるので、必ず登校すること。サボって街中をうろついていると有用な知識を聞き損ねてしまうのだ。

人の話を聞く



↑特に「視線」や「提案」についての滝川の話は聞いておきたい。

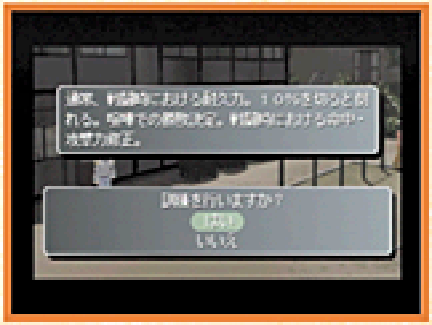
その弐 戦闘訓練を受ける！

戦闘訓練をこなさないといつまで経ってもパイロットになれない。善行たちの到着が遅れてしまうので、訓練だけは絶対受けておくようにすること。



↑パイロット試験に受からないと善行たちが赴任してこないのだ

授業が終わったら訓練！ その参



➡放課後になったら、体力／気力が続く限り訓練しておこう。

善行が来ると体力、気力、運動力をA以上にするように求められる。先回りして訓練しておき、すべての能力を上げておこう。

発言力を貯める！ その四



➡発言力は小隊が発足すると「仕事」でも稼げるようになる。

「提案」や「陳情」など、なにかと必要になる発言力。戦闘訓練で敵を撃破したり、p.9の方法を用いるなどしてたくさん貯めておこう。

「話術」技能を身につけよう

提案の成功率を上げるために、早く身につけておきたいのが話術技能。土曜日の午後や日曜日などに小隊職員室で訓練しよう。レベル2は欲しいところだ。なおもうひとつ、魅力の数値も提案成功率に影響を及ぼす。トイレの鏡で訓練して、常にB以上に保つようにしよう。



➡魅力の数値は日毎に低下していく。こまめに訓練して維持するようにしたい。

挑戦心でこだわりプレイ!!

青春謳歌

戦争だけが能じゃない！

こだわりや目的をもってプレイすることが「ガンバレ」を楽しむコツなのだ。ここではその例の数々を紹介。

出世編

どうせやるなら地位、金、名誉、すべてを手に入れよ！

権力ほど人間を酔わせるものはない。ならばゲームの世界でも、出世、出世、出世にこだわってプレイしてみてはいかがだろうか。コツコツとアルバイトをして大金持ちになるもよし、司令になって派閥を作ってみるのもよし、筆記テストで好成績を出していい気になるのもよし、勲章を集めまくるのもよし。とにかく何らかのジャンルで一位になって、他人の上に立つ快感を味わってみよう。



これだけやれば大出世

- 上級万翼長まで昇りつめる
- すべての勲章をゲットする
- 一〇〇〇万円ほど貯めてみる
- 委員長になる
- テストで一位をとる

階級一覧

階級	陳情に必要な発言力	週給額	ターン開始時にプラスされる発言力
戦士	－	2500円	＋15
十翼長	200	7500円	＋30
百翼長	600	15000円	＋90
千翼長	1800	30000円	＋180
万翼長	3600	75000円	＋270
上級万翼長	7200	200000円	＋360

発言力はプログラムで稼ごう！

昇進するには陳情するために多くの発言力が必要となる。発言力を手っとり早く貯めるには「プログラム」が有効だ。「自動情報収集セル」「電子妖精」といったプログラムを使用すると発言力が大幅にアップする。なおプログラムについてはP19を参照しよう。

➡⬇プログラム難易度が高い「電子妖精」のほうが、より多く発言力を稼ぐことができるのだ。





電子妖精を放つ!!

勲章の入手条件①

黄金剣突撃勲章



累積敵撃破数が75になると受与される。

入手効果

発言力 ＋2000

傷ついた獅子章



親友以上または恋人関係のNPCが、1回の戦闘で敵を5機以上撃破して死亡すると受与される。

入手効果

発言力 ＋1000

黄金剣翼突撃勲章



累積敵撃破数が150になると受与される。

入手効果

発言力 ＋4500

銀剣突撃勲章



1回の戦闘で20機以上の敵を撃破すると受与される。

入手効果

発言力 ＋900

出世編

勲章の入手条件①

星従軍章



降下作戦イベントをクリアすると受与される。

入手効果
発言力
＋200

国連軍平和維持章



戦局が不利になって熊本撤退が決定したあと、最後の補給物資イベント後に委員長が受与される。

入手効果
発言力
＋400

月従軍章



熊本城攻防戦イベントをクリアすると受与される。

入手効果
発言力
＋400

銀楯従事章



仕事の評価をすべてSランクにした整備員が受与される。

入手効果
発言力
＋600

勲章の入手条件②

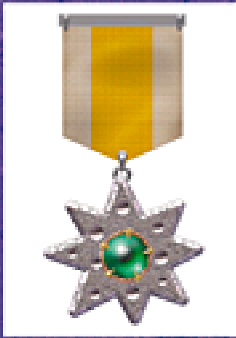
深紅のスカーフ



初めて司令になったときに受与される。

入手効果
発言力
＋1300

手作り勲章



7人以上のNPCからの友情評価が50を超えると受与される。

入手効果
発言力
＋50

極楽トンボ章



2回連続で遅刻する、または1日に一度も授業に参加しなかったときに受与される。

入手効果
発言力
－800

士魂徽章



戦車技能を習得すると受与される。

入手効果
発言力
＋80

出世編 勲章の入手条件②

火の国の宝剣



戦闘力が900を超えると受与される。

入手効果
発言力＋2500

WCOP



舞と恋人関係になる。超常能力「芝村的演説」使用可能。

入手効果
発言力＋2500

絢爛舞踏章



累積敵撃破数が300になると受与される。

入手効果
発言力＋10000

生徒会連合特別徽章



仕事の性能でいずれかの項目が900を超えると受与される。

入手効果
発言力＋2000

恋愛編

幻獣に勝とうと負けようと知ったことか、とにかく恋愛が命、という人は恋人を作って学校生活をバラ色にしよう。ただし同性のNPCとエHな雰囲気にならないよう注意!?

入手しておきたいコマンド①

- ◎一緒に歩こう
- ◎デートに行こうよ
- ◎プレゼント

STEP 1

どんどん提案して仲良くなろう!

まずは会話したり提案したりして相手と仲良くなろう。ポイントは、仕事中などにはプライベートな提案をしないこと。相手の心証を悪くしてしまうからだ。

しつこいのもダメ!



↑一日に何度も同じ提案をするのもNG。しつこいのは嫌われるモトである。



彼女ができると手作り弁当をもらえるぞ!!



STEP 2

デートに誘ってみよう!

デートチケットを用意



「一緒に歩こう」で二人きりになったときがチャンス、思いきって日曜日のデートに誘ってみよう。OKをもらったら、あとは当日戦闘が起こらないよう祈るだけ。

⬆相手に合ったデートスポットに行こう。費用をケチらないこと。

STEP 3

告白ターイム!

屋上で告白!



告白は二人きりのときに自分からする場合と、相手に呼びだされて告白される場合とがある。OKならば晴れて恋人関係成立。祭の人間関係グラフで確かめてみよう。

⬆長い冬が終わって春が来る。ドキドキワクワクの瞬間!

恋愛編　円満（？）に別れるためのコツ



恋や愛にも終わりはあるもの。他に好きな人ができた、プレイボーイを気取ってみたい、などの理由で現在の恋人との関係を解消したいときは「別れてくれ」コマンドを使おう。相手が承諾してくれれば関係を解消することができる。なお、うまく持ちかけないと仲がこじれて、ゲーム中とはいえイヤ～な気分になってしまうので注意しよう。

入手しておきたいコマンド②

◎別れてくれ
◎あやまる



⬆提案時の態度や表情を間違えると、怒って別れてくれなくなる。相手に合った態度を考えたうえで再チャレンジするように。

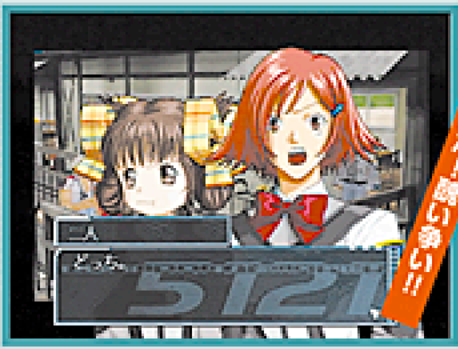


争奪戦に注意!!

二人以上の異性にイイ顔をしていると「争奪戦」イベントが発生して「気まずい雰囲気」になることがある。特に元彼／元彼女との仲は、愛情評価を下げて精算するようにしたい。



➡相手の怒りを解きたい場合はひたすら「あやまる」こと。



➡ドロ沼状態。「密会」技能があれば発生確率は下がるが…。

もっとも極悪なテ

「相手の愛情評価がなかなか下がらない、もうイヤだ！」という場合は最後の手段を決行。相手をスカウトにし、自分が司令となって戦場で特攻させるのだ。好意を寄せてくれる相手を見殺しにしても良心が痛まなければ、だが。

超人編

挑戦したいこだわりプレイ!! 青春謳歌



芝村一族のようになりたいかどうかはともかくとして、超能力者になってみたいという人は「同調」技能を身につけるか、プログラムを作成しよう。いろいろな能力を使えるのだ。

「同調」技能を習得しよう！

同調技能を身につけると「超常能力」コマンドが追加され、気力と引き換えにさまざまな効果を引き出すことができるのだ。レベルを上げれば使える能力が増えていくぞ。



⬆「同調」技能は校舎はずれの木で習得することができる。



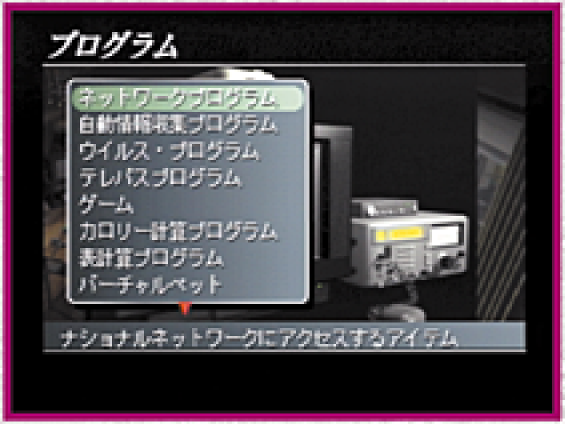
⬆特定のプログラムを持っていないと使えない能力もある。

超常能力一覧

能力名	使用効果	能力取得方法
恋のおまじない	1日の間、自分の魅力を+2段階上昇させる。重複使用不可。	同調技能レベル1を習得する。
呪い	選択したNPCの体力／気力をそれぞれ100減少させる。	同調技能レベル2を習得する。
花を作る	アイテム「赤い花束」を作る。	同調技能レベル3を習得する。
テレポート	マップリストを表示し、選択した場所に瞬間移動できる。	プログラム「テレポートパス」を所持する。
テレパス	NPCの現在の居場所と行動を表示させることができる。	プログラム「テレパスセル」を所持する。
芝村的演説	マップ内のNPCの士気を15上昇させる。	勲章「WCOP」を獲得する。

プログラムを作ろう！

プログラムは「情報」技能があれば作成可能。情報技能の習得とプログラム作成は、整備員詰め所にある端末を調べると行うことができる。情報技能のレベルが高いほどプログラム作成の成功率がアップするので、「電子妖精」などの高度なプログラムを作りたいならレベル3まで上げておくようにしたい。



➡なお、知力のレベルが高ければ高いほど、高度なプログラムを作成することができる。

超人編 プログラム一覧

テレポートプログラム

マップを瞬間移動する「テレポートパス」を制作する。

プログラム難易度 ●●●●●

ウイルス・プログラム

相手の発言力を－300にする「ウイルスセル」を制作する。プログラム使用には「ネットワークセル」が必要。

プログラム難易度 ●●●●○

ネットワークプログラム

「ネットワークセル」を制作する。「ネットワークセル」を所持していると「自動情報収集セル」「ウイルスセル」「電子妖精」が使用可能になる。

プログラム難易度 ●●○○○

テレパスプログラム

NPCの現在地と行動を見る「テレパスセル」を制作する。

プログラム難易度 ●●●●○

攻撃型電子妖精

発言力が2000上がる「電子妖精」を制作する。プログラム使用には「ネットワークセル」が必要。

プログラム難易度 ●●●●●

自動情報収集プログラム

発言力が800上がる「自動情報収集セル」を制作する。プログラム使用には「ネットワークセル」が必要。

プログラム難易度 ●●●●○

超人編

プログラム一覧

気持ちよくなるプログラム

「ブレイン・ハレルヤ」を制作する。プログラムを使用すると、喜び／恥じらいがMAXになる。

プログラム難易度 ●●●○○

表計算プログラム

「表計算セル」を制作する。使用しても効果はない。

プログラム難易度 ●●○○○

ゲーム

「ゲームセル」を制作する。プログラムを使用すると時間が10分経過する。

プログラム難易度 ●●○○○



バーチャルペット

「バーチャルペット」を制作する。使用すると悲しみ−75、喜び+75になる。

プログラム難易度 ●●●○○

カロリー計算プログラム

「カロリー計算セル」を制作する。使用しても効果はない。

プログラム難易度 ●○○○○

コレクター編

青春謳歌 挑戦という こだわりプレイ!!

レアなアイテムは「交換しない？」でゲット！

アイテムの中にはお店で買えない、イベントでも手に入らない貴重なものがある。それが誰かの所有物である場合は「交換しない？」で手に入れていこう。



↑相手が欲しがりそうなアイテムを用意してから交換しよう。



↑決闘して奪うという手段もある。体力に自信があるならどうぞ。

こだわりが感じられるコレクションをしましょう！

ゲームの楽しみの基本といえば、アイテムをコレクションすること。武器やプログラムを集めるのもいいけれど、ちょっと変わった角度でアイテム収集に凝ってみては？





初級

買えるものから集める！

収集家の初歩としては、まずお店で買えるものをこだわりをもって集めてみること。「週刊ラリアット」や「週刊トレンディー」といった雑誌類を集めたり、かたっぱしからドリンクを味見してもよし。「マタタビ」や「猫餌マグロ味」など猫用グッズに凝るという手も。

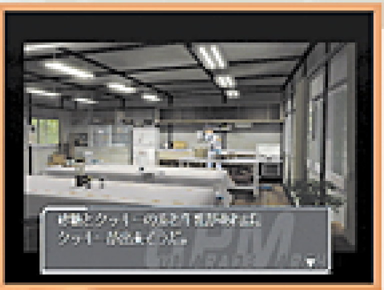
SAMPLE コワいものシリーズ

ホラー小説	こわーいホラー小説。
怪しいビデオ	墓のまわりでゾンビが盆踊りしている。
髪が伸びる人形	呪われている人形。使うと気力が－10。
心霊写真	「デジタルカメラ」で撮影可能。
禍々しい宝石	見ると嫌な気分になる宝石。使うと不機嫌になる。
迷刀鬼しばき	壬生屋家の家宝。呪われた刀。
自爆装置	使うと体力が－100。

コレクター編

クッキーを作ろう！





↑←食堂兼調理場のキッチンでは材料さえそろえれば、クッキーを焼くことができるのだ。

中級

手作りのアイテムにこだわってみる！

買えるものでは飽き足らなくなってきた場合は、自分の手でアイテムを作り出してみよう。ハンドメイドこそ価値があるというもの！

SAMPLE 自家製シリーズ

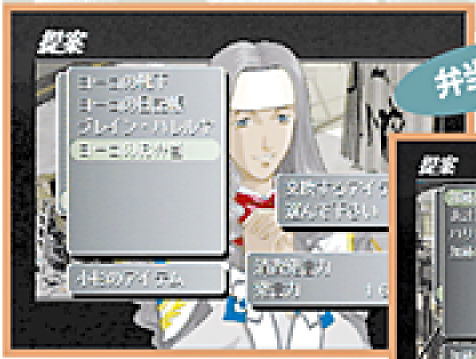
特製クッキー	体力が小回復する。「クッキーの素」「牛乳」「砂糖」で作れる。
地獄クッキー	使うと気力が−200。「クッキーの素」「牛乳」「砂糖」で作れる。
すごい絵	「油絵セット」があれば３時間消費して描くことができる。
下手な絵	「油絵セット」があれば３時間消費して描くことができる。

コレクター編

上級

他人の持ちものを集めてみる！

誰かが持っていたものだから価値がある、そんなアイテムだってある。交換コマンドを駆使してレアな品ものを集めてみよう。





⬆弁当はナマモノなので早めに食べて。
➡キミも今日からソックスハンター！

SAMPLE あいつのものは俺のものシリーズ

若宮のビキニパンツ	なぜか店で売られている。所持すると運動力が＋25。
ライダーグローブ	所持していると戦闘時の攻撃力が＋255。田代が持っている。
来須の帽子	所持していると戦闘時の攻撃力が＋255。来須が持っている。
てるてる坊主	田辺が作ったてるてる坊主。使用すると雨がやむ。
金の延べ棒	黄金のインゴット。遠坂が持っている。
猫の首輪	所持していると全能力が大幅アップ。ブータが持っている。

挑戦してこだわりプレイ!!

青春謳歌

戦闘編



目標は高く！幻獣軍殲滅、絢爛舞踏章受勲などを目指してみて

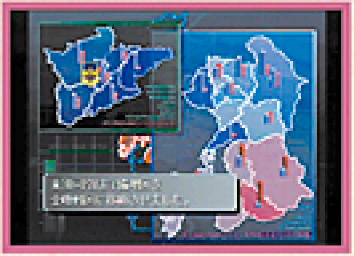
「人類救済の英雄になりたい」という人は、積極的に戦って勝利のエンディングを目指そう。どうせやるならトコトンやる！　最強の絢爛舞踏章獲得を狙って容赦なく敵を屠れ！

Point1 好戦的な人物を司令にしよう！

撃破数を稼ぐためには敵戦力の高い戦区で戦う必要がある。善行は激戦区に転戦してくれないので、準竜師に陳情して、激戦区に転戦してくれる人物を司令にするようにしよう。



⬆自分が司令になってもよいが、それでは撃破数を稼げない。



⬆司令にするなら来須がおすすめ。敵戦力の高い戦区に転戦してくれる。



Point2

故障した機体はすぐに直そう！

せっかく戦闘が起こっても出撃できなければ意味がない。故障箇所は徹夜してでも修理し、整備班の仕事も手伝ってあげること。

ズルな手

自分の機体が故障したら、配置換えで他の機体に乗り換えるという手もある。故障機体には後衛を据えておいて修理させるのだ。戦場で敵を横取りされることも減るので一石二鳥。

Point3

スモークをたいて突撃！

ぐずぐずしていると航空支援がきて敵が撤退、という事態になりかねない。撃破数を稼ぐなら果敢に敵陣に切り込んでいこう。スモークなどで敵の攻撃を封じれば、危険度が減るので安心だ。

敵を一掃!!



↑密集した敵にミサイル攻撃。攻撃範囲の広い「N.E.P」という武器を持っていれば、なおのこと楽勝だ。

戦闘編

装備アイテム一覧



士魂号用

武器名	価格	備考
Gアサルト	300000	斜角が広いが射程は短い。弾数が多く使いやすい。
Gバズーカ	200000	絶大な攻撃力を誇る武器。ただし弾数は一発きりである。
92mmライフル	400000	両手用の狙撃用武器。斜角は狭いが射程はそこそこ長い。
ミサイルランチャー	300000	射程内の敵全体を攻撃することができる。
超高度大太刀	250000	白兵戦用の太刀。射程が短いため、接近戦で用いる。
展開式増加装甲	100000	肩に装着すると装甲値がアップする。

弾薬

品名	価格	備考
機関砲弾帯	30000	アサルト用の弾薬。
砲弾倉	50000	ライフル用の弾薬。
多目的ミサイル倉	30000	ミサイル用の弾薬。
煙幕弾頭	100000	Gアサルトに装填してスモークを発射する。
手榴弾	30000	スカウトの「投げる」コマンドで使用。敵にダメージを与える。
煙幕手榴弾	50000	スカウトの「投げる」コマンドで使用。スモークを発射する。

戦闘編

装備アイテム一覧



ウォードレス用

武器名	価格	備考
アサルトライフル	75000	片手用の銃撃用武器。弾数が多く使いやすい。
超高度カトラス	50000	白兵戦用の剣。射程が短いため、接近戦で用いる。
ヘビーマシンガン	100000	分隊機関銃。使い勝手は多少悪い。
サブマシンガン	75000	アサルトライフルよりも射程は短いが射角は広い。
レーザーライフル	125000	レーザー武器。弾数の設定はないが、レーザーの充填が完了しないと発射できない。
40mmボフォース	100000	歩兵が使う中では最も強力な携行火器。
ミサイルポッド	450000	スカウトが二人一組で使用する対空対地両用ミサイル。
ロケットポッド	75000	歩兵用長距離攻撃専用武器。
レールガン	450000	スカウト二人が使う対幻獣自走砲。
シールド	50000	肩に装着すると装甲値がアップする。
リテルゴルロケット	75000	スカウトの「ロケットジャンプ」コマンドで使用。長距離移動、高所への移動が可能になる。

挑戦！こだわりプレイ!! 悪事編

青春謳歌

初級 〝嫌なヤツ〟になってみる！

他人の足を引っ張る嫌なヤツになってNPCたちに災いをもたらしてみよう。ただし「人を呪わば穴ふたつ」という言葉を忘れずに。

カンニング



↑月末テストはこれでバッチリ！ 知力が低くても怖くない!?

悪口を言う



↑嫌いなヤツがいたら、このコマンドで悪い評判を流しちゃおう。



イイ子ちゃん演じてもツマらんやん！ たまにはパーッとやったりやー!!

せっかくのゲーム、せっかくの仮想世界なのだから、現実世界ではやりにくいことをやってみるのもいいだろう。日頃の憂さ晴らしにはもってこいかもしれない!?

中級

NPCの素行調査をする

気に入ったNPCを徹底尾行してみる。何を考えて行動しているかをチェックすれば、思わぬ事実を発見できるかもしれない！



➡状態や心の動きをこまめに観察。



➡授業や仕事もそっちのけでやる！

真のファンを目指すなら押さえておきたい5箇条

一、いつも一緒についていく
二、「見る」で行動を逐一チェック
三、毎日、相手の写真に話しかける
四、相手の靴下の匂いも嗅ぐ
五、しかし決して相手に好かれない

上級

不良少年少女になってみる！

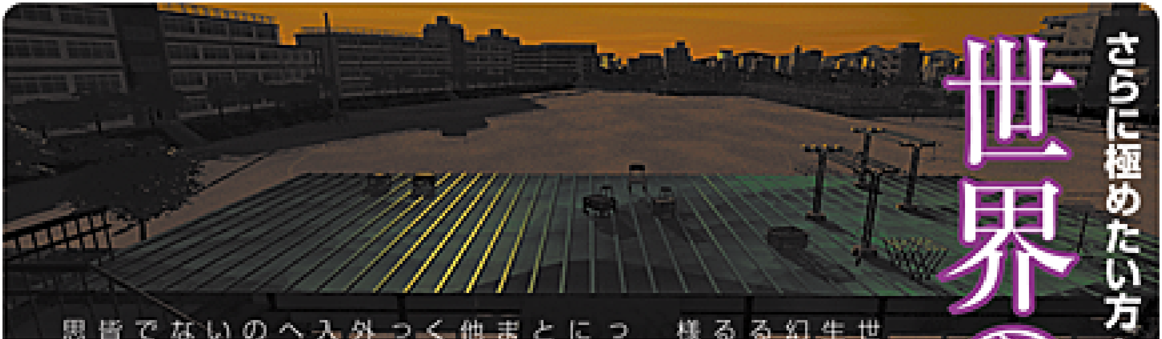
「何かを賭けて決闘」コマンドで相手の所持品を強奪したり、裏マーケットで清算せずに商品を持ちだしたりしてみる。シャワー室をのぞく、なんていうこともできるぞ。



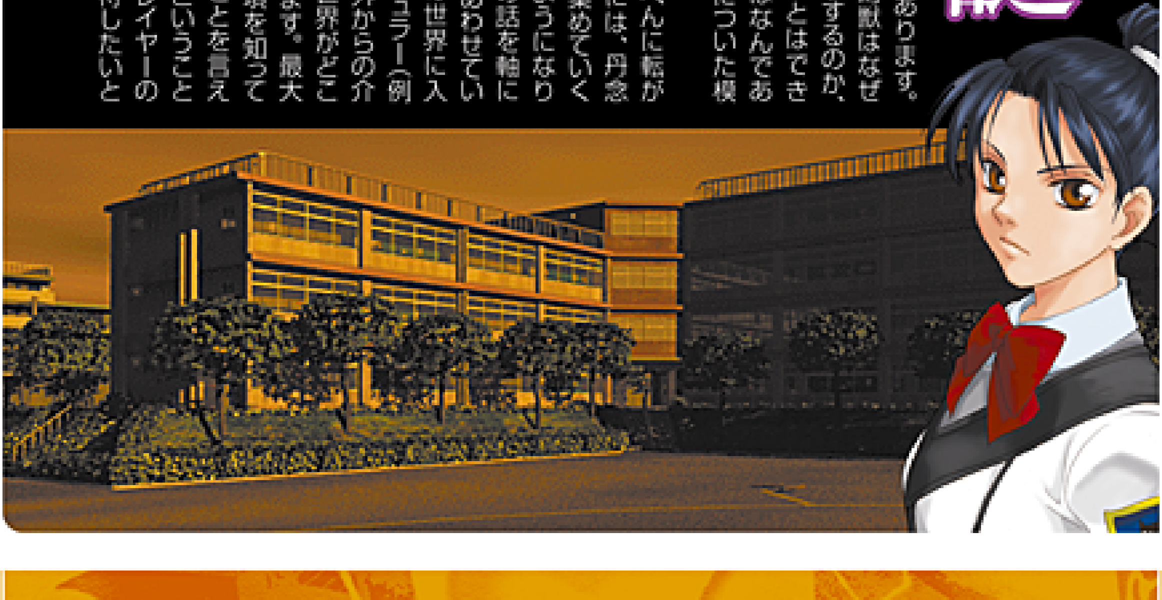
➡泥棒はいけません。捕まるとゲームオーバーになるのだ。

世界の謎

さらに極めたい方へ



本作品中には謎があります。世界にまつわる謎。幻獣はなぜ生まれ、なぜ人を攻撃するのか、幻獣を消滅させることはできるのか、芝村一族とはなんであるのか、士魂号の腕についた模様は？などです。
答えは全部そこらへんに転がっています。基本的には、丹念に関係者達の証言を集めていくと、全体像が分かるようになります。ポイントは舞の話を軸に他の断片情報を繋ぎあわせていくこと。そして、この世界に入っている5つのイレギュラー（例外存在）、つまり世界外からの介入者を押さえれば、世界がどこへ向かうかが判明します。最大の難点は、最重要事項を知っている人物が、難しいことを言えない子供と猫であるということですが…。そこはプレイヤーの皆さんの「資質」に期待したいと思います。



探偵ごっこ

月末のテストの成績に疑問を持った人がいます。「なんでこいつが一位なわけ？」と彼はその謎を探り始めました。相手をジロジロ見て、やっぱりこの頭であの点数はとれんだろと判断し、相手の後を追い、そしてついに、カンニングの証拠をつかんでしまいました。

バズーカ職人

一発きりの使い捨て武器、バズーカ。絶大な威力を持ちながら外したらハイそれまでよの、この武器にこだわる人がいました。彼はバズーカばかり4本も6本も持って戦場に現われ、狙っては撃ち、撃っては捨ててまたバズーカを持ち、大物専門で敵を撃破していました。

開発中に起きた面白プレイ

最後に、開発中に起こった、スタッフの珍プレイをいくつかご紹介します。あなたが「ガンパレ」を楽しむためのヒントになればと思います。

最強のスカウト

スカウトとなったある人物は高機動新型を手に入れるや、その拳と連打であらゆる敵をふっ飛ばしました。怪しげなドットレベルの移動と行動予測で、何倍もの大きさの敵を打ち破っていったのです。彼は「士魂号より強い」と己を誇ってはばかりませんでした。

風紀委員!?

遅刻するな、もっと能力を上げろと、NPCたちに口やかましく注意し、頼み、作戦会議を連発した人物がいました。暇な奴だと笑っていたのですが、開発スタッフが驚いたことに、NPCたちがだんだん真面目になり、「みんながんばろう」を連発するようになりました。

Notice

©2000 Sony Computer Entertainment Inc.
All rights reserved.

"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.